REDDITION

Zeitschrift für Graphische Literatur

Ausgabe Dreiundfünfzig · Acht Euro

EDITION ALFONS

© Will Eisner Studios, Inc.

Reddition

Zeitschrift für Graphische Literatur

27. Jahrgang, Ausgabe 53:

Dossier Will Eisner

Inhalt

Einleitung.
Von Andreas C. Knigge 3

Biographie Will Eisner.
Von Marcus Czerwionka 6

The Spirit.
Von Günter Krenn 26

Eisner und *P★S* Magazine.
Von Cat Yronwode 32

Will Eisner und der autobiographische Comic.
Von Klaus Schikowski 40

Life on Another Planet.
Von Thomas Ballhausen 46

Eisners Zeichentheorie.
Von Jens R. Nielsen 50

Literarische Einflüsse im Spätwerk Eisners.
Von Clemens Heydenreich 56

Der jüdische Aspekt in Eisners Werk.
Von Ole Frahm 62

Bibliographie Will Eisner.
Von Volker Hamann 66

Impressum

REDDITION erscheint als Fachpublikation für den Comic im Verlag Volker Hamann, Edition Alfons, Heederbrook 4 e, 25355 Barmstedt, Tel.04123-921033, info@reddition.de, www.reddition.de.
Herausgeber und leitender Redakteur: Volker Hamann. Mitarbeiter dieser Ausgabe: Thomas Ballhausen, Marcus Czerwionka, Ole Frahm, Clemens Heydenreich, Andreas C.Knigge, Günter Krenn, Jens R. Nielsen und Klaus Schikowski. Satz und Layout: Volker Hamann. Gesamtherstellung: Westermann Druck, Zwickau. Bankverbindung: Konto 2122083 bei der Sparkasse Südholstein (BLZ 230 510 30). Cover © Will Eisner Studios, Inc., mit freundlicher Genehmigung von Denis Kitchen. Das © der Abbildungen liegt bei den jeweiligen Autoren bzw. Verlagen. Die in namentlich gekennzeichneten Artikeln vertretenen Meinungen werden nicht unbedingt von der Redaktion mitgetragen. Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 20. November 2010. Auflage 1.500 Exemplare. Händlervertrieb in Deutschland: Medienservice, Linde 72-74, 42287 Wuppertal. Schweiz: kaktus verlagsauslieferung, Langfeldstr. 54, CH-8501 Frauenfeld.
Mit Dank an Yves Kerremans, Andreas C. Knigge, Eckart Schott, Denis Kitchen, Sandy Resnick, Georg Tempel, Kristian Mahnke, Walter Truck, Ralf Keiser, Tobias Schwarz, Arnim Kranz und Etienne Hauwaerts.

Lebensprinzip: Würde

Eine Annäherung an das Menschliche bei Will Eisner

Von Andreas C. Knigge

Willie und Buck sind zusammen durch dick und dünn gegangen. Begonnen hatte es mit einer der üblichen Prügeleien auf der Straße. Buck war der Größere damals. Und er hat die anderen Kids auf seiner Seite. „Mach ihn fertig, Buck!", feuern die ihn an. „Du bist stärker!" Denn Willie ist Jude und damit Außenseiter in der New Yorker Bronx, ein Prügelknabe. Doch er schlägt sich wacker. Einen Sieger allerdings gibt es an diesem Nachmittag nicht, denn plötzlich taucht Willies Mutter auf und setzt der Rauferei ein Ende. „Um Himmels Willen, Ma", mault Willie. „Wegen dir muss ich mich schämen!" Keineswegs, denn Buck ist schwer beeindruckt von Willies Schneid. Und so werden aus den Widersachern Freunde, dicke Freunde. Das war 1933, Amerika ächzt unter der Depression, im fernen Deutschland kommt ein gewisser Adolf Hitler die Macht. Und dann verliert Willies Vater auch noch seinen Job und die Familie muss umziehen. Die Jungs verlieren sich aus den Augen.

Will Eisner hat die Geschichte seiner ebenso unbekümmerten wie innigen Freundschaft mit Buck in seiner autobiografischen Graphic Novel *To the Heart of the Storm* erzählt. Sie lag ihm offensichtlich sehr am Herzen, denn er hat dieser Episode seiner Jugend breiten Raum gewidmet. Und sie ist mit Willies Wegzug auch noch nicht erledigt, Jahre später begegnen er und Buck sich zufällig wieder. „Wir haben uns ja ewig nicht gesehen!" Aus den beiden Jungs sind junge Männer geworden. In Europa herrscht inzwischen Krieg. „Seit der Schulzeit nicht!", pflichtet Will bei. „He, es fängt an zu regnen! Gehen wir einen Kaffee trinken und plaudern über die alten Zeiten!"

„Was hatten wir für 'ne gute Zeit damals", gerät Will alsdann ins nostalgische Schwärmen. „Wir waren die dicksten Freunde", bestätigt Buck. „Seufz ** Scheint als wären wir über Nacht erwachsen geworden!" Buck ist mittlerweile verheiratet, hat ein Kind, Will konnte seine Leidenschaft zum Beruf machen und zeichnet jetzt Comics. Doch nicht nur ihre Lebensumstände haben sich verändert, auch die Gedanken. „Die Juden treiben Amerika in den Krieg in Deutschland, ein Plan, den die jüdischen Bankiers ausgeheckt haben", schwadroniert Buck, als sie unvermeidlich auf die dramatischen Entwicklungen in Europa zu sprechen kommen. Wills religiöse Wurzeln hat er völlig vergessen, denn Glaube hatte in ihrer Freundschaft nie eine Rolle gespielt. „Eins will ich dir sagen", redet sich Buck in Rage. „Die Juden in diesem Land machen's nicht mehr lange! Bald sind sie aufgespürt, und dann ..." Er dreht sich zu Will, doch der ist verschwunden, sein Stuhl ist leer. Diese Szene fast am Schluss von *Zum Herzen des Sturms* ist eine der bewegendsten in Eisners Erzählung. In ihr scheint ein Motiv auf, das sich wie ein roter Faden durch sein gesamtes Werk zieht. Am Ende steht Will, eine Silhouette nur, im prasselnden Regen auf der Straße, allein; eine Zeichnung, die die ganze Verlorenheit einfängt, die er in diesem Moment empfand. Waren die Protagonisten lustiger Zeitungsstrips und Comic-Hefte gewöhnlich ebenso so schmerzimmun wie die späteren Helden und Superhelden, so sind Eisners Figuren verletzliche Wesen, die unter der Dummheit und Ignoranz ihrer Umwelt leiden, unter Boshaf-

Oben:
Aus *Zum Herzen des Sturms*, 1991.
© Will Eisner Studios, Inc.

tigkeit, Arglist, Missachtung und Intrigen. Bei denen Verletzungen Wundmale zurücklassen oder die die Verzweiflung sogar aus der Bahn wirft. An Geringschätzung und Demütigungen hat es in Will Eisners Leben nicht gemangelt, so weiß er die Narben aufzuzeigen, die Erniedrigung und Verachtung hinterlassen. In seiner Kindheit waren es vor allem die Ausgrenzung wegen der Armut, mit der er in seiner Familie aufwuchs, und die verstörende Erfahrung des Antisemitismus. „Meine wohl unauslöschbarste Erinnerung an diese Jahre sind die heimtückischen Vorurteile, die meine Welt vergifteten", hat er im Vorwort zu *Zum Herzen des Sturms* notiert und stellt im gleichen Atemzug klar, dass er damit keineswegs eine Sonderstellung reklamiert oder Anspruch auf Indulgenz. „Als ich mich damit auseinandersetzte, wurde mir bewusst, dass sich tief verankerte Voreingenommenheit in unterschiedlichen Formen äußert. Gegenüber denen, deren Hautfarbe nicht weiß ist, ist es Rassismus; anderen Ethnien gegenüber der Nationalismus; Juden gegenüber der Antisemitismus."

Aus dem Verständnis dieses Mechanismus heraus hat Will Eisner seine Kraft bezogen, sich über jedwede Engstirnigkeit hinwegzusetzen, allen Widerständen zum Trotz standhaft zu bleiben. Mit bornierten Vorurteilen kollidierte er auch, als er im Comic ein „literarisches Potenzial" entdeckte; als er das bereits 1939 in einem Interview mit der *Baltimore Sun* äußerte, erntete er nur Spott, selbst von Kollegen. In seiner Graphic Novel *The Dreamer*, in der er sich an seine Anfänge als Zeichner erinnert, erzählt er von der Zeit, als sich noch „niemand bewusst sein konnte, dass die Anekdoten, die in jenen Jahren gesponnen wurden, und die Legenden, die hier ihren Anfang nahmen, eines Tages als Beginn der Geschichte der Comic-Heft-Kultur betrachtet werden würden".

Rechts: Aus *Ein Vertrag mit Gott*, 1978. © Will Eisner Studios, Inc.

Unten: Die *Comixene*-Ausgabe mit dem Eisner-Interview von 1977. © Comixene/ Will Eisner Studios, Inc.

Mein Exemplar von *Zum Herzen des Sturms* enthält auf der ersten Seite mit blauem Kugelschreiber die Zeichnung eines lachenden Spirit. „Hey, Knigge! It was great to see you even tho' it was brief", steht in dessen Sprechblase, darunter: „To Andreas from Will Eisner in Erlangen, June 1992." Unsere erste Begegnung, der Beginn einer langen Freundschaft, lag da bereits fünfzehn Jahre zurück. Damals unternahm der Nelson Verlag den Versuch, *The Spirit* erstmals in deutscher Übersetzung zu veröffentlichen (und strich nach nur einer Ausgabe die Segel). Der Verleger Klaus Recht hatte Will nach Hamburg geholt, um das Magazin der Presse vorzustellen, doch ich und zwei Freunde waren die einzigen, die der Einladung gefolgt waren. Will ließ sich davon nicht im Geringsten die Laune verderben und gab uns ebenso zuvorkommend wie offenherzig ein ausführliches Interview für die *Comixene* (die damals eine Auflage hatte, für die man mal den Fotokopierer erfunden hat).

The Spirit, heute einer der am häufigsten nachgedruckten Klassiker der Comics, war nach zwei Jahrzehnten der Absenz gerade von dem rührigen Underground-Verleger Denis Kitchen wiederentdeckt worden. Und bereits in der ursprünglich 1940 erschienenen ersten Episode der Serie spielt Verletzbarkeit die entscheidende Rolle: Der Privatdetektiv Denny Colt wird von einem Schurken so übel zugerichtet, dass man ihn für tot erklärt und zu Grabe trägt. Bekanntermaßen ist Colt aber alles andere als tot und führt seinen Kampf gegen das Verbrechen künftig als „The Spirit" fort. Dessen Maske, ein Zugeständnis an seinen Verleger, ist jedoch auch schon die einzige Gemeinsamkeit mit den Superhelden. „Der Spirit ist nicht unverletzlich", hat Will in unserem Gespräch herausgestellt. Und ganz wie Denny Colt alias Spirit hat auch er sich nie durch Misserfolge entmutigen lassen, selbst wenn ein Ziel unerreichbar schien. Über seine *Spirit*-Lieblingsgeschichte um Gerhard

Shnobble, der an seinem achten Geburtstag vom Dach stürzt und, als er im freien Fall panisch mit den Armen rudert, plötzlich entdeckt, dass er fliegen kann, von seinen Eltern aber daran gehindert wird, seine einzigartige Fähigkeit zu entfalten, sagte er etwa, sie sei aus dem Gefühl der Frustration heraus entstanden: „Ich schrieb und zeichnete den Spirit, aber niemand bemerkte ihn wirklich."

Und dennoch hat Will die Vision vom „literarischen Potenzial" der Comics nicht fallenlassen; als wir uns damals kennenlernten, hatte er gerade ein neues Projekt in Arbeit. „Im Augenblick bin ich mit etwas in der Länge eines Romans beschäftigt, was auf dem Gebiet der Comics etwas Neues ist. […] Es gibt bestimmte Dinge, die einfach getan werden müssen, und wenn ich und andere, die in dieser Richtung experimentieren, erfolgreich sind, wird eine neue Generation von Comic-Künstlern heranwachsen."

Das Buch, von dem Will sprach, erschien 1978 mit dem Titel *A Contract With God* und gilt heute als Keimzelle für das Erzählformat Graphic Novel. (Und um ein Haar, hätte das *Spirit*-Magazin vielleicht mehr Käufer gefunden, hätte *Ein Vertrag mit Gott* sogar in Deutschland Premiere gehabt: „Möglicherweise werden wir in Deutschland beginnen", so Will. „Ich habe mit Klaus Recht darüber gesprochen, denn in den USA ist man noch nicht reif dafür. Ich glaube, dass gerade in Europa neue Dinge passieren. So etwas ist in den USA nur sehr schwer möglich, neue Ideen kann man nur in den Undergrounds verwirklichen, in den etablierten Comics geht das kaum.")

Die neue Generation von Comic-Künstlern, von der Will 1977 sprach, gibt es längst, seine Vision vom „grafischen Roman", der auf menschlichem Erleben und Empfinden fußt, ist Realität geworden. Comic-Figuren sind heute nicht mehr zwangsläufig Abziehbilder in schablonenhaften Storys. Will steht am Beginn einer Zäsur, mit der der Comic tatsächlich „erwachsen" wurde. Die Bezeichnung „Graphic Novel" (die Will zwar immer wieder zugeschrieben wird, da sie beim *Vertrag mit Gott* zum ersten Mal auf einem Cover

stand, die tatsächlich aber schon 1964 zum ersten Mal auftauchte) mag umstritten sein, da eine Definition, die literaturwissenschaftlichen Kriterien genügt, noch aussteht; für mich meint der Terminus, unabhängig vom Umfang, eine Erzählung, in der ich Charakteren begegne, die sich wandeln und entwickeln, in der ich von Menschen lese, die sich mit den Widernissen des Lebens herumplagen, und nicht allein von Spektakeln, ob nun komischer oder spannender Couleur.

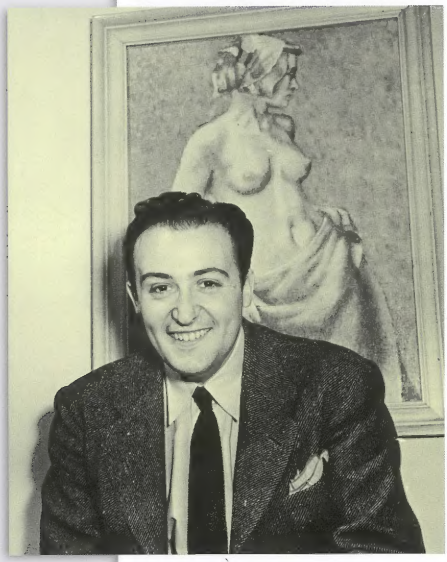
„Dem Spirit habe ich dadurch, dass ich ihn menschlich reagieren ließ, Würde gegeben", sagte Will damals in Hamburg. „Indem ich das tat, wurde er glaubhaft." Dass er seine eigene Lebenserfahrung auf Bildergeschichten-Figuren übertragen und seine Charaktere mit Würde ausgestattet hat, sie uns als verletzliche Wesen mit ganz menschlichen Schicksalen, mit Schwächen und Begierden begegnen lässt, ist neben allen künstlerischen Errungenschaften und Pioniertaten, die ihm sonst noch zugeschrieben werden, Will Eisners größtes Verdienst. R

Oben:
Die erste eigenständige Veröffentlichung von Eisners Werk in Deutschland: Das *Spirit*-Magazin von 1977.
© Nelson/
Will Eisner
Studios, Inc.

Unten:
Aus der *Spirit*-Geschichte *Gerhard Shnobble* vom 5. September 1948.
© 1948 Will Eisner Studios, Inc.

Will Eisner

Von Marcus Czerwionka



Oben:
Will Eisner im Jahre 1941.
© Will Eisner Studios, Inc.

Rechts:
Die erste veröffentlichte Zeichnung Eisners in der Schülerzeitung der DeWitt Clinton High, 1933.
© Will Eisner Studios, Inc.

Die Anfänge: DeWitt Clinton High

William Erwin Eisner kam am 6. März 1917 in New York City zur Welt. Seine Eltern waren der aus Wien stammende Bühnenbildner und Schildermaler Samuel Eisner und die auf der Überfahrt von Rumänien in die USA geborene Fannie Ingber. Eisner beschrieb seinen Vater als künstlerisch orientierten, aber nicht sonderlich gebildeten, etwas verträumten Menschen, dem mit seiner Frau eine Person mit ausgeprägtem Gespür für wirtschaftliche Notwendigkeiten zur Seite stand. Der Vater schlug sich in den USA in diversen Berufen durch, zunächst bei jüdischen Theatern, später als Anstreicher, nach einer Krankheit versuchte er sich schließlich als Kleinfabrikant in der Pelzbranche. 1929 kam für ihn jedoch das wirtschaftliche Aus, von dem er sich nicht mehr erholte. Eisners Mutter war bis zu ihrer Heirat als Fabrikarbeiterin tätig. Seine Kindheit verbrachte Eisner mit seinen beiden Geschwistern, einer Schwester und seinem Bruder Julian, genannt „Pete", in den ärmeren Bezirken New Yorks. Er trug als Zeitungsverkäufer zum Familieneinkommen bei, seine Lektüre bestand aus den eskapistischen Werken **Horatio Algers**, in denen der kleine Tellerwäscher regelmäßig zum großen Millionär wird. Nebenher las er aber auch **E.C. Segars** „Thimble Theatre" (später „Popeye") in den Zeitungen, die er verkaufte und, gegen den ausdrücklichen Willen seines Vaters, Pulphefte. Letztere sollten seine frühen Werke prägen, insbesondere den naiven Piraten-Comic **„Hawks of the Seas"**.

William besuchte die *DeWitt Clinton High School* und parallel dazu, in den Sommerferien, die *Art Students League*, wo er aufgrund seines Talents einen Freiplatz erhielt und u.a. von **George Bridgman** unterrichtet wurde. In der Zeitung der Schule, dem ***DeWitt Clintonian***, veröffentlichte er, im Stile seines Vorbildes Segar, einen wöchentlichen Strip über Menschen in einer Zeitungsredaktion. Auch im ***Magpie***, dem Jahrbuch der Schule, publizierte er; das literarische Magazin ***The Medallion*** sah ihn gar als künstlerischen Direktor. Das ebenfalls literarische Magazin ***The Lion and the Unicorn*** (man publizierte „moderne" Franzosen und „Erotisches") wurde von ihm gemeinsam mit einem Freund herausgegeben. Schon während seiner letzten Jahre an der Schule war er *art director* des (nicht mit der *DeWitt* in Verbindung stehenden) Magazins ***Eve***, das sich an die „moderne amerikanische Jüdin" rich-

NEW YORK, FRIDAY, DECEMBER 8, 1933

AT THE "FORGOTTEN" GHETTO

Bronx's "Forgotten" Ghetto Revealed; "Is School For Crime," Doctor States

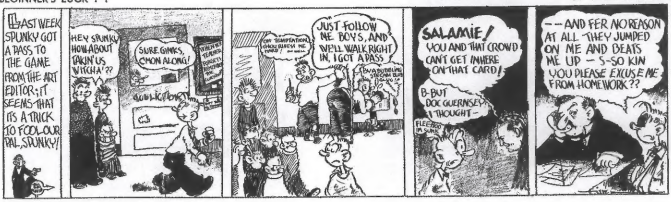
This is the third of a series of features about interesting corners of New York City.

By A. Leonard Lubunsky

A narrow street hemmed in by dark tenements...papers and bags flying around with the wind...

doctor. "I think this neighborhood breeds the worst type of boys. Many boys learn all they know about crime, here."

Boys Start As Youngsters


BEGINNER'S LUCK ? ?
BY WILLIAM EISNER
LAST WEEK SPUNKY GOT A PASS TO THE GAME FROM THE ART EDITOR; IT SEEMS THAT ITS A TRICK TO FOOL OUR PAL, SPUNKY!
HEY SPUNKY, HOW ABOUT SNEAKIN US WITCHA??
SURE GAMES, C'MON ALONG!
SPUNKY FOOLS!
JUST FOLLOW ME BOYS, AND WE'LL WALK RIGHT IN, I GOT A PASS
SALAMIE! YOU AND THAT CROWD CAN'T GET INWERE ON THAT CARD!
B-BUT DOC GUERNSEY THOUGHT
--AND FER NO REASON AT ALL THEY JUMPED ON ME AND BEATS ME UP - S-SO KIN YOU PLEASE EXCUSE ME FROM HOMEWORK??

tete. Wegen künstlerischer Differenzen wurde Eisner aber gefeuert, das Magazin selbst dann nach nicht allzu vielen Ausgaben eingestellt. Für einige Arbeiten jedoch fand er zu dieser Zeit noch keine Publikationsmöglichkeit, so für seine beiden Detektivstrips „**Harry Carey**", „**The Flame**" und einen Strip über die *Boy Scouts of America*. Eisners früheste Arbeiten sind inhaltlich und formal stark von zeitgenössischen Vorbildern beeinflusst und noch wenig aufsehenerregend, zeigen jedoch bereits sein großes technisches Können. Er beherrschte Malerei, Zeichnung, Holz- und Linolschnitt gleichermaßen, die formale Ausbildung bei der *Art Students League* half ihm, sein angeborenes Talent zu vervollkommnen.

Von Wow! zum ersten Studio

Mit neunzehn verließ Eisner die Schule, da ein College-Besuch für ihn aus finanziellen Gründen nicht in Frage kam. Er arbeitete kurzzeitig als Assistent in der Werbeabteilung des *New York American*, anschließend als Gehilfe in einer Druckerei. Über diesen Job fand er Kontakt zur Werbebranche und erhielt einige kleinere Aufträge. Seine erste bezahlte Arbeit lieferte er für die Firma Gre-Solvent ab, für die er eine vierseitige Packungsbeilage gestaltete, deren innere zwei Seiten acht Cartoons enthielten, die vom Gebrauch der Gre-Solvent Seife handelten. Den wirklichen Einstieg ins Feld der Berufszeichner bedeutete jedoch erst der Kontakt zu **John Henle**, der die Herausgabe des Magazins ***Wow! What a Magazine*** plante. Eisner wurde für dieses Hybridgeschöpf des Pressewesens tätig, in dem gleichzeitig Comics, Artikel, Kurzgeschichten und Hobby-Kolumnen ihren Platz hatten. Zu den nur vier 1936 erschienenen Ausgaben steuerte er die Comics „**Harry Karry**", „**The Flame**" und „**Captain Scott Dalton**" bei. Ersterer basierte auf dem in der *DeWitt*-Zeit nicht publizierten Detektivstrip und war, um Schwierigkeiten mit einem gleichnamigen zeitgenössischen Schauspieler zu vermeiden, umbenannt worden. „The Flame" übernahm den Namen des zweiten seiner bislang unveröffentlichten Strips, erzählte nun aber Seeräubergeschichten. „Cpt. Scott Dalton" war ein klassischer Abenteuerstreifen. Wichtiger als seine Arbeit an diesem wenig erfolgreichen Magazin war jedoch, dass er dort auf **Samuel „Jerry" Iger** traf, der als Redakteur von *Wow!* fungierte. Nach der Einstellung arbeitslos geworden, schlug Eisner vor, ein gemeinsames Studio zu gründen, in dem sie Originalmaterial für die damals aufkommenden *Comic Books* produzieren wollten. Das *Comic Book* also das Heft, gab es zwar schon seit Jahrzehnten, der Gedanke, anstelle von Zeitungsstrip-Nachdrucken auch extra für die Hefte angefertigtes Material zu präsentieren, war jedoch neu. Gleichzeitig erlebten die *Pulps* ihren Niedergang und fast alle Verleger, die ihr Ohr am Gleis der Zeit hatten, versuchten den Wechsel. Eisner selbst kannte die Situation aus seiner kurzzeitigen Tätigkeit als *Pulp*-Illustrator. Der Bedarf an neu produziertem Material stieg in wenigen Jahren ins Enorme und bot Zeichnern, kurze Zeit nach der Depression, ungeahnte Möglichkeiten. Eisners und Igers Studio wurde 1936, nur kurze Zeit nach dem im gleichen Jahr entstandenen von **Harry Chesler**, ge-

COMICS ★ STORIES ★ STAMPS ★ 'PLANES
WOW
WHAT A MAGAZINE!
JULY
10¢
IN THIS ISSUE - BUCK JONES in "THE PHANTOM RIDER"
FU MANCHU - SAX ROHMER - BULLY HAYES, MODERN PIRATE
BEGINNING CAPT. SCOTT DALTON IN THE GOBI DESERT - PEE-WEE

Oben:
Der erste veröffentlichte Comic in der Schülerzeitung der DeWitt Clinton High, 1935.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Cover von Dick Briefer für die erste Ausgabe von *Wow! What A Magazine* Nr. 1, Juli 1936.
© Dick Briefer

gründet und war somit das zweite größere seiner Art in den USA. Der neunzehnjährige Eisner und der mehr als ein Jahrzehnt ältere Iger, den Eisner zunächst über sein wahres Alter im Unklaren ließ, mieteten mit von Eisner vorgestreckten fünfundzwanzig Dollar Räumlichkeiten in der 40th Street in New York, ihre Nachbarn in dem Bürohaus bestanden aus zwielichtigen Buchmachern und unsauberen Geschäftsleuten. Unter den Mitarbeitern, die sie schon bald anwarben, befanden sich u.a. der mit Eisner aus seiner High- School Zeit befreundete **Bob Kane**, **Lou Fine**, **Jack Kirby**, **George Tuska** und **Bob Powell**, die später ihrerseits mit jeweils eigenen Schöpfungen Comic-Geschichte schrieben. Zunächst jedoch bestand das Studio aus zwei Mitarbeitern.

Einen der ersten größeren Aufträge zogen Eisner und Iger an Land, als der auf überseeische Publikationen spezialisierte **Joshua B. Powers** an Materialmangel litt. Powers war Mitte der 1930er Jahre auf die Idee verfallen, sich nicht der inneramerikanischen Konkurrenz auszusetzen, sondern zwar in den Staaten zu produzieren, jedoch in Übersee, vor allem in den Ländern des britischen Empires, zu verkaufen. So rief er ***Wags*** ins Leben, ein tabloidformatiges, wöchentlich erscheinendes Heft, das diverse amerikanische Zeitungs-Comics nachdruckte, aber auch neues Material brachte.

YARKO THE GREAT
I HOPE JAMES—
MRS. LANTON HEADS FOR A WAITING LIMOUSINE...
I COME TO GREET YOU—
—AND BY THE WAY HAND OVER THE ROCK YOU SMUGGLED IN—
THE MOUNTAIN SMUGGLER TURNS AND REMOVES HIS SHOE...
IN THE LANTON HOME, BACK TO STARTING WITH HIS OLD FRIEND, LUTON...
HELLO LUTON, DARLING!
I HELP YOU DEAR, THIS IS CHI-CHI, A FRIEND, MARIA!
GOOD AFTERNOON, MADAM!

Rechts:
Aus *Yarko in Wonder Comics*, 1939.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Das Cover der dritten und letzten Ausgabe von *Wow! What A Magazine*, September 1936.
© Will Eisner Studios, Inc.

Die Nr. 1 erschien am 8. September 1936 in Australien, die erste Ausgabe der britischen Version, mit doppeltem Umfang, am 1. Januar 1937. Beide Ausgaben verkauften sich gut, allerdings verlor Powers nach der Trennung von seinem Partner in Großbritannien die Rechte an einigen der Zeitungsstrips. Um sein Magazin weiter publizieren zu können, musste er den freigewordenen Platz mit anderem Material auffüllen. Er wandte sich an Iger und Eisner, die er noch von deren Zeit bei *Wow!* her kannte, und wurde, entsprechend seinen Wünschen, mit Comics beliefert. Eisners Beiträge bestanden in den Geschichten um den Zauberer „**Yarko the Great**", „**Scrappy**" (nach dem gleichnamigen Cartoon) und den heute zum Klassiker gewordenen Piratenstrip „**Hawks of the Seas**". Letzterer erschien in *Wags* von der Nummer 16 an bis zum Ende des Magazins in England, wo es mit Nr. 88 am 4. November 1938 eingestellt wurde (in Australien verkaufte es sich noch einige Jahre länger). Um zwischen den anderen Zeitungsstripnachdrucken in *Wags* nicht aufzufallen, wurden Eisners Comics ebenfalls in der Gestalt von Sonntagsseiten produziert, obwohl ein Abdruck in dieser Form nie geplant war. Iger und Eisner hatten für ihre überseeischen Geschäfte eigens ein Syndikat, das *Universal Phoenix Features*, gegründet, durch das die Comics vertrieben wurden.

Ein anderer Kunde des Studios war **Victor Fox**, eine auch als Person nicht unproblematische Figur der Comic-Geschichte (Eisner: „Fox was a thief in a very actual sense"). Als tüchtiger Verleger hatte er wenig Skrupel, und für Diskussionen um Begriffe wie „Urheberrecht" oder „geistiges Eigentum" war er nicht zu erwärmen. Aber er war ein zahlungskräftiger Klient: Hatten Iger und Eisner bislang noch fünf Dollar pro Seite von den Verlagen kassiert, bot Fox für die Lieferung von vier-

undsechzig druckfertigen Seiten, d.h. einem kompletten Heft, tausend Dollar. Bekannt wurde aus dieser Zeit vor allem Eisners „**Wonder Man**", der in ***Wonder Comics*** lief, allerdings nur in der ersten Ausgabe. Danach ließ der National-Verlag das ausgesprochen plumpe Superman-Plagiat gerichtlich verbieten. In dem Prozess, der um die Figur geführt wurde, sagte Eisner aus, er selbst habe nichts plagiiert, er sei lediglich Fox' sehr genauen Beschreibungen und Anweisungen nachgekommen. Fox wurde aufgrund dieser Aussage verurteilt und verzichtete im Gegenzug darauf, Iger und Eisner die noch ausstehenden dreitausend Dollar Honorar zu zahlen.

Weitere Auftraggeber waren die Verlage **Quality** und **Fiction House**. Für Fiction Houses Flagschiff, ***Jumbo Comics***, griff man auf älteres Material aus *Wags* zurück. Hier wurden dem amerikanischen Publikum unter anderem die „Hawks of the Seas" präsentiert. An neuem Material gab es „**ZX-5/Spies in Action**", die Eisner absichtlich krude zeichnete, um die Tatsache, das sein Studio personell dem Arbeitsaufkommen kaum noch gewachsen war und er *Jumbo Comics* mehr oder weniger alleine versorgte, zu vertuschen. Außer dem Agentenstrip zeichnete er für *Jumbo Comics* „**Uncle Otto**", einen Funny, die „**Sports Shorts**", eine Daily-ähnliche Serie, in dem über Ereignisse aus der Sportwelt berichtet wurde, die SF-Serie „**The Diary of Dr. Hayward**", den Kriminal-Comic „**Inspector Drayton**", zusätzlich noch weitere Serien und die Begleitmaterialien.

Für Quality entstanden u.a. die Serien „**Espionage, Starring the Black Ace**" (später „**Black X**"), ein Detektivstrip, „**Doll Man**", die Abenteuer eines däumlingshaften Superhelden, „**Uncle Sam**", ein patriotischer Abenteuerstreifen mit im

JUMBO COMICS
No. 6
FEB.
10 Bigger & Better Funnies 10
JUMBO COMICS FEATURES:
MILTON OF THE WEST
HAWKS OF THE SEAS
BOY! WAS THAT COP SORE! IT'S A GOOD THING HE DOESN'T KNOW WHERE WE'RE HIDING!
WHOOPS! THERE'S DEAN LITTLE CHAUNCEY SYLVESTER--- HERE'S ONE FOR HIS KISSER!
BIG PAGES–BIG PICTURES–BIG TYPE–EASY TO READ

zweiten Weltkrieg angesiedelter Handlung, sowie die Flieger/Abenteuerserie „**Blackhawk**" und der Detektivstreifen „**X-5/Secret Agents**", den er von seinem eigenen „ZX-5/Spies in Action" kopiert hatte.

Von seinen wenigen Arbeiten für *Centaur* hat es nur „**Muss 'Em Up**" zu Ruhm gebracht, die Kurzgeschichte, erstveröffentlicht in *Detective Picture Stories* Nr. 4, wurde schon in den 1940er Jahren drei Mal nachgedruckt und durch Jules Feiffers Buch *The Great Comic Book Heroes* in den 1960er Jahren dem Publikum wieder in Erinnerung gebracht. Eisner erzählte in ihr die Erlebnisse des Ex-Polizisten Donovan, der wegen seiner rauhen Umgangsweise mit Verbrechern in den Ruhestand geschickt worden war und die Maßnahmen seiner Ex-Kollegen während einer Verbrechenswelle aus dem Untergrund flankierend begleitet. Am Ende der Geschichte erhält Donovan dann seinen Job wieder. Andere Serien für *Centaur* sind die Western-Geschichten um „**Wild Tex Martin**" und die Fremdenlegionärserzählung „**The Brothers Three**".

Typisch für die Arbeitsweise im Studio und für die von Eisner im Besonderen sind mehrere Merkmale. Zum einen die beginnende Arbeitsteiligkeit: Jerry Iger leitete die geschäftliche Seite des Unternehmens und letterte die Comics. Eisner war gewöhnlich für das Entwerfen der Charaktere zu-

Oben:
Von Eisner gestaltetes Cover für *Jumbo Comics* Nr. 6, Februar 1939.
© Will Eisner Studios, Inc.

Links:
Eisners Serie *Hawks of the Seas* wurde ab 1938 auch im französischen Magazin *Bilboquet* veröffentlicht.
© Will Eisner Studios, Inc.

ständig und half neuen Serien auf ihrem Weg in die Magazine, in dem er die jeweils ersten Geschichten auch schrieb, so z.B. bei „Yarko", „The Diary of Dr. Hayward" oder der auch heute noch gelegentlich wieder aufgegriffenen Figur des „Blackhawk". Andere Mitarbeiter übernahmen, teilweise im Gemeinschaftsarbeit, die zeichnerische Gestaltung. Nur in wenigen Ausnahmefällen nahm Eisner alle Funktionen zusammen wahr, so etwa bei den früher entstandenen „Hawks of the Seas". Wenn es an das Entwickeln neuer Figuren und Konzepte ging, ließ sich Eisner ganz selbstverständlich von schon erfolgreich laufenden Comics inspirieren. Für „The Brothers Three" wurden kurzerhand Figurenkonstellation und Ort der Handlung des Zeitungsstrips **„Scorchy Smith"** von John Terry und Noel Sickles übernommen. „X5/Secret Agents", „ZX-5/Spies in Action" und auch „K-51" (gelaufen in *Wonder Comics* und *Rex Dexter*) verweisen deutlich genug auf ihr Vorbild, den **„Secret Agent X-9"** von Dashiell Hammett und Alex Raymond. Und diese Serien zeigen auch auf, dass Eisner sich nicht scheute, eine gute Idee, auch wenn sie nicht seine eigene war, mehrmals zu verwenden. Auch sein „Hawks of the Seas" basiert auf einem älteren Konzept, auf dem von „The

Rechts:
Eisner gestaltete dieses *Hawks of the Seas*-Cover für *Fight Comics* Nr. 1, Januar 1940.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Aus *Muss 'Em Up*, 1937.
© Will Eisner Studios, Inc.

Flame", und wurde später in „Captain Savage" erneut verwendet. Das Story-Recycling funktionierte aber noch viel direkter: nachdem „Hawks of the Seas" in *Wags* erstveröffentlicht und dann in den USA in *Jumbo Comics* teilweise abgedruckt worden war, machte eine Formatänderung von *Jumbo Comics* eine Ummontage der Originalseiten erforderlich. Dies wurde durch auseinanderschneiden und zusammenkleben erreicht. Nach dem Abschluss des Nachdrucks der hundertdreiundzwanzig Seiten wurden diese — erneut — zerschnitten, neu montiert und mit anderen Texten und überleitenden Panels versehen, um so eine völlig neue Story zu erzählen Danach durfte sich der Zeichner **R.H. Webbs** an einer Fortsetzung versuchen, bevor aus dieser — und aus den schon mehrfach verwendeten „Original"- Seiten von Eisner — durch erneutes zerschneiden — ein Daily-Strip entstand.

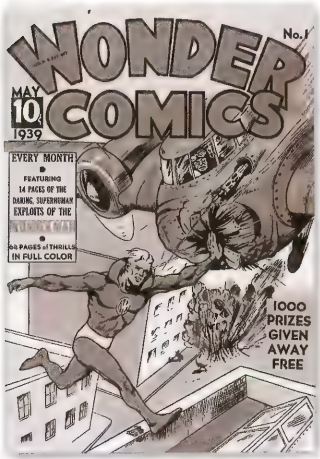
Typisch für die Produktionsweise im Studio ist auch der Gebrauch der Pseudonyme. Zunächst begann Eisner unter fremden Namen zu veröffentlichen, um Auftraggebern ein wesentlich größeres, seriöseres Studio mit mehr Personal vorzugaukeln (er selbst war immerhin zu Beginn des Unternehmens noch nicht einmal volljährig). In Kombination mit der Arbeitsteiligkeit — entwickeln eines Features, schreiben einiger Ausgaben, dann Weitergabe an andere Autoren und Zeichner — führte dies jedoch dazu, das fast alle Pseudonyme gemeinschaftlich gebraucht wurden. Eisner arbeitete unter anderem unter den Namen *Walter Wolfe* („Cpt. Savage"), *George* („News Facts"), *Will Erwin* („Espionage" und „The Flame" in *Wow!*), *Major Thorpe* („ZX-5/Spies in Action"), *Willis B. Rensie* („Hawks of the Seas"), *Willis Erwin Maxwell* („Doll Man"), *Bill Rensie* („Harry Karry"),

W. Morgan Thomas („Spies in Action", „Sheena"), *Wm. Farrell Cobb* („Captain Savage"), *Bud Thomas* („Archie O' Toole"), *Erwin* („Sports Shorts") und *Carl Heck* („Uncle Otto"), jedoch selten alleine. Eine genaue Zuweisung der tatsächlichen Produktionsanteile an bestimmte Personen gestaltet sich daher nahezu unmöglich.

Die Zeichner, die im Eisner/Iger Studio arbeiteten, waren fest angestellte Kräfte, die für ein vorher vereinbartes Gehalt arbeiteten — im Gegensatz zu der später üblichen Bezahlung nach Seiten. Für die Mitarbeiter bedeutete dies ein gesichertes Einkommen. Iger und Eisner profitierten ihrerseits von dem System, denn bei höherem Ausstoß wurden keine höheren Honorare fällig. Solange die Auftragslage stimmte, und solange rationell gearbeitet wurde (Eisner und Iger sorgten dafür, z.B. durch Zeichenkartons mit aufgedruckten Panelrändern, die den Zeichnern Layoutüberlegungen und das Ziehen der Rahmen ersparten oder auch durch die Verwendung besonders billiger, japanischer Pinsel), stimmte am Monatsende auch die Kasse der beiden. Eisner jedenfalls verdiente mit gut zwanzig Jahren schon soviel, dass er seine Eltern ernähren konnte.

„Busy" Arnold und der Spirit

Im Herbst 1939 begann sich das Ende der bis dato so erfolgreichen Zusammenarbeit von Eisner und Iger abzuzeichnen: Eisner lernte **Everett „Busy" Arnold** kennen. Arnold, ein ehemaliger Vertreter für Druckmaschinen, hatte sich zum Verleger hochgearbeitet und leitete nun den Quality-Verlag. Aus seiner Zeit in der Druckerbranche unterhielt er noch ausgezeichnete Kontakte zu den Zeitungssyndikaten, die ihre Zeitungen und Sonntagsbeilagen zum Teil auf von ihm mit geplanten


No. 1
WONDER COMICS
MAY 10 1939
EVERY MONTH
FEATURING 14 PAGES OF THE DARING, SUPERHUMAN EXPLOITS OF THE
64 PAGES of THRILLS IN FULL COLOR
1000 PRIZES GIVEN AWAY FREE

Druckstraßen herstellen ließen. Von dieser Seite wurde, in Gestalt des *Register & Tribune*-Redakteurs **Henry Martin**, der Wunsch nach einer Sonntagsbeilage im Heftformat für Zeitungen an ihn herangetragen. Die Zeitungssyndikate sahen mit Besorgnis den Aufstieg der Comic-Hefte, denn auch wenn diese als Idiotenlektüre galten (laut Eisner selbst standen sie im öffentlichen Ansehen nur knapp über pornographischer Literatur), und die Zeitungs-Comics von ihrem Jahrzehnte alten, positiven Image zehren konnten, bedeutete doch das Aufkommen dieser neuen Form von Comic Konkurrenz — und damit Umsatzeinbußen. Arnold beauftragte zunächst seinen Herausgeber **George Brenner** mit der Erstellung eines Konzeptes für eine solche Beilage, das jedoch vom Syndikat abgelehnt wurde. Daraufhin wandte er sich an Will Eisner.

Für Eisner bedeutete die Möglichkeit des Wechsels in die Zeitungsbranche auch die Chance zum sozialen Aufstieg. Zeitungs-Comics wurden ernst genommen und überwiegend von Erwachsenen gelesen, und qualitativ standen sie in der Tat weit über den meisten Produkten der Heftbranche. Ihre Autoren genossen gesellschaftliches Ansehen. Arnold verknüpfte die mögliche Zusammenarbeit allerdings mit einer Bedingung: er wollte Eisner exklusiv, er sollte aus dem Studio mit Iger aussteigen. Eisner tat dies umgehend und ohne größere Bedenken. Zwar riet ihm Iger, enttäuscht vom Verhalten seines Partners, ab, führte eine mögliche Einberufung Eisners und die Gefahr eines „vor dem Nichts stehens" nach dem Ende des Krieges an, aber Eisner war sich seiner Sache so sicher, dass er Igers erstes finanzielles Angebot zur Beendigung der Gemeinschaft akzeptierte, das abzugeben er auf Grund ihrer vertraglichen Regelungen

Oben:
„Busy" Arnold, der für die *Spirit Dailies* zuständige Redakteur des *Philadelphia Record*, Will Eisner (v.l.n.r.).
© Will Eisner Studios, Inc.

Oben:
Ankündigung für die Veröffentlichung der *Spirit Section* im *Philadelphia Record*, 1940.
© Will Eisner Studios, Inc.

Links:
Cover von *Wonder Comics* Nr. 1, 1939.
© Will Eisner Studios, Inc.

COMIC BOOK SECTION
THE SUN
SUNDAY, JANUARY 12, 1941
ACTION Mystery ADVENTURE
FROM THE DESOLATE WASTES OF SMOKE-SHROUDED HILLWOOD CEMETERY WHERE HE WAS MISTAKENLY BURIED ALIVE, THE SPIRIT, IN REALITY DENNY COLT, MAKES CRIME IN A NEVER-ENDING WAR AGAINST THE ENEMIES OF SOCIETY.
The SPIRIT
By WILL EISNER

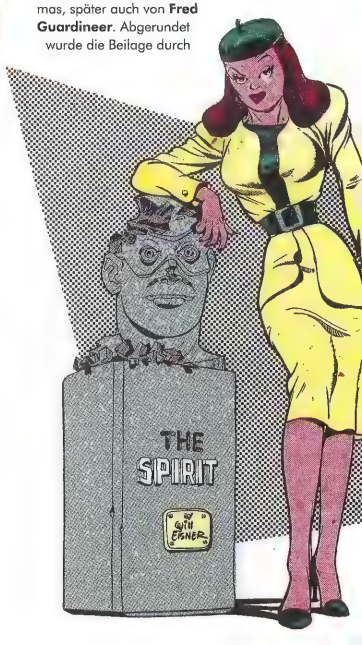
Oben:
Spirit Section vom 12. Januar 1941.
© Will Eisner Studios, Inc.

Rechts:
Nylon Rose auf der Titelseite der am 17. März 1946 erschienenen *Spirit Section*.
© Will Eisner Studios, Inc.

verpflichtet war. Iger bot zwanzigtausend Dollar und Eisner nahm an. Für einen Einundzwanzigjährigen in der Zeit zwischen Depression und zweitem Weltkrieg kein unbeträchtliches Vermögen.

Schmerzlicher für Iger war der Verlust mehrerer Mitarbeiter, die es vorzogen, mit Eisner zu Arnold zu wechseln. Eisner wurde von **Chuck Mazoujian**, Bob Powell, Lou Fine und **Klaus Nordling** begleitet. Andere (heutige) Größen wie Bob Kane hatten das Studio schon früher verlassen, so dass Iger sich jetzt des größten Teils seines Stammpersonals beraubt sah. Unterdessen schlossen Eisner, Arnold und Martin einen Vertrag über ihre weitere Zusammenarbeit und die Aufgaben Eisners. Dieser bestand darauf, die Rechte an der noch zu entwickelnden Sonntagsbeilage zu behalten, ein absolut unübliches Vorgehen, lagen doch die Rechte für Zeitungscomics in aller Regel bei den jeweiligen Syndikaten. Arnold äußerte Bedenken aus anderen Gründen: er kalkulierte die Möglichkeit einer Einberufung und auch eines Todes von Eisner mit ein, in welchem Fall er dann, ohne Copyright, außer Stande gewesen wäre, die Beilage fortzusetzen. Eisner beugte sich diesen Argumenten, ohne auf seine Forderungen zu verzichten, indem er sich das Copyright über einen vertraglichen Umweg sicherte: nominell war zwar Everett Arnold der Copyrightinhaber, durch einen mit diesem geschlossenen Vertrag wurden Eisner aber alle Rechte daran zugesichert. Parallel zur Sonntagsbeilage wurde Eisner zum Redakteur mehrerer Quality-Titel, so *Police Comics*, *Hit Comics* und, später, *Uncle Sam Quarterly*. Auch hier fungierte Eisner als Kompagnon, er war also zu keiner Zeit Angestellter des Syndikates oder des Verlages, sondern Teilhaber, der sein Einkommen aus dem Profit der Sonntagsbeilage bezog und davon die Mitarbeiter seines Studios, der ***Will Eisner Productions***, bezahlte.

Will Eisner realisierte nun mit nur sechs Wochen Vorlaufzeit die Beilage, die am 2. Juni 1940 erstmals erschien und Comic-Geschichte schrieb: das ***Weekly Comic Book***, später in ***Comic Book Section*** umbenannt, das auf sechzehn Seiten drei von Eisner konzipierte, komplette Stories bot und nach seiner bis heute populärsten Serie zuletzt in ***Spirit-Section*** umbenannt wurde. Konzeptionell von Eisner entwickelt und gegen ausdrückliche Vorbehalte seiner Partner Arnold und Martin durchgesetzt, erzählte er in dem titelgebenden Feature die Geschichte des totgeglaubten, maskierten (aber, zum Entsetzen Arnolds, nicht kostümierten) Verbrecherjägers **Denny Colt**. „**Mr. Mystic**" lässt Anklänge an „Yarko the Great" erkennen, erzählt wird in teilweise rasantem Tempo die Geschichte des durch ein mystisches Brandeisen mit übersinnlichen Kräften ausgestatten Amerikaners Ken. Gezeichnet wurde die Serie von Bob Powell unter dem Pseudonym W. Morgan Thomas, später auch von **Fred Guardineer**. Abgerundet wurde die Beilage durch



„Lady Luck" von Chuck Mazoujian, später abgelöst von **Nick Viscardi** (beide signierten als „Ford Davis") und schließlich Klaus Nordling. Auch „Lady Luck" ist ein Detektivstrip, allerdings mit weiblicher Hauptperson und erzählerisch weniger spektakulär als z.B. „Mr. Mystic". So weit bekannt, erschien die Sonntagsbeilage anfänglich in drei, in ihrer Blütephase dann in neunzehn Sonntagszeitungen, darunter den größten der USA, mit einer geschätzten Gesamtauflage von (wöchentlich) vier bis fünf Millionen Exemplaren.

Der Sonntagsbeilage wurde auf Drängen des Syndikates vom 13. Oktober 1941 an ein Spirit-Daily zur Seite gestellt, da man der Ansicht war, es anderen Zeitungscomics nachtun zu müssen. Das Syndikat übersah dabei freilich, das erzähltechnisch gesehen diese Notwendigkeit nicht bestand: Die Sonntagsbeilage enthielt immer eine in sich abgeschlossene Erzählung, die übliche erzählerische Anbindung an Dailies, die ohnehin immer zu Redundanzen führte, war daher inhaltlich weder möglich noch notwendig. Eisner konnte sich mit den besonderen Erfordernissen der täglichen Strips nicht anfreunden und das Projekt wurde, nachdem es mehrere Jahre lang mitgeschleppt worden war, am 1. März 1944 wieder eingestellt.

Der Sonntagsbeilage drohte von anderer Seite Gefahr: von Beginn an trafen Beschwerdebriefe beim Syndikat oder Arnold ein, in denen über zu viel Gewalt, zu negative Darstellung von Nazis (die USA hatten dem Reich noch nicht den Krieg erklärt) oder über ganz spezielle Geschichten Klage geführt wurde. Wenn etwa ein Menschenaffe mit einer Frau zusammenlebte, erhitzten sich die Gemüter. Arnold fungierte hier oft als Mittelsmann. Wer immer sich beschwerte, bekam eine beruhigende Antwort von ihm, gleichzeitig meldete er diese Schreiben an Eisner und bat ihn, sich nicht weiter an den Leuten zu stören.

Lediglich bei anhaltendem Protest und etwaigen Kündigungsdrohungen von Zeitungsredakteuren mahnte Arnold, der sich des innovativen Gehalts des Spirit wohl bewusst war, ihm aber misstrauisch gegenüberstand, Änderungen an. Ab Herbst 1941 musste Eisner schließlich die Spirit-Beilage an Arnold zur editorischen Kontrolle schicken, anstatt sie, wie bisher, direkt an die Druckerei zu senden.

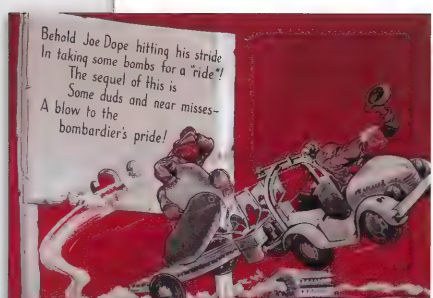
Eisner bemerkte sehr schnell, dass er mit Busy Arnold einem Partner verpflichtet war, der weder in verlegerischer noch in persönlicher Hinsicht ein umgänglicher Mensch war. Arnold „was one of the toughest editors any writer or artist could hope to please", formulierte er später. Über Arnolds Ansichten in Sachen künstlerischer Qualität bemerkte er: „Busy's artistic standards were bound an sales." Arnold war ein hemdsärmeliger self-made Typ, sein Führungskonzept hatte er aus dem Sport übernommen: Er glaubte an die sogenannte „negative Motivation", die darin besteht, den Mitarbeitern immer wieder vorzuhalten, wie unzufrieden man mit ihrer Arbeit ist, um sie so zu mehr Ehrgeiz und höheren Leistungen anzuspornen.

Während Eisner und seine Mitarbeiter in ihrem Studio in Tudor City/Manhattan Woche für Woche die sechzehn Seiten für die Sonntagsbeilage und mehrere *Comic Books* fertigstellten, von Beginn an unter extremem Zeitdruck stehend und praktisch wie am Fließband arbeitend, hielt Arnold

sich in seiner Zentrale in Stamford/Connecticut auf. Der Kontakt wurde durch tägliche Telefonate und besonders durch den Briefwechsel aufrecht erhalten. Auszüge hieraus wurden 1985 von **Cat Yronwode**, der Herausgeberin Eisners bei Kitchen Sink, der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. In diesen Briefen zeigt sich Arnold als laut auftretender Kritiker, der schon aufgrund seines Führungsprinzips etwas an den Leistungen seiner Mitarbeiter auszusetzen hat, dabei aber nicht immer zu Unrecht moniert. Zeitdruck und Fließbandproduktion führten zu erzählerischen Inkongruenzen und Anschlussfehlern, manchmal auch einfach zu zeichnerischer Schlampigkeit.

Um Autoren und Zeichner zusätzlich unter Druck

Oben:
Spirit Section vom 6. Oktober 1946.
© Will Eisner Studios, Inc.

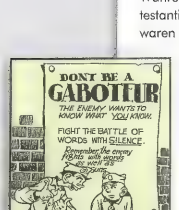

Behold Joe Dope hitting his stride
In taking some bombs for a "ride"!
The sequel of this is
Some duds and near misses–
A blow to the
bombardier's pride!

Oben:
Einer Ausgabe von *Army Motors* beigelegtes Joe Dope-Poster, 1943.
© Will Eisner Studios, Inc.

Rechts:
Von Eisner gestaltetes Cover für eine Publikation der Army, 1944.
© Will Eisner Studios, Inc.

zu setzen, zitierte Arnold ihnen gegenüber auch gerne nicht existente Leserumfragen. Eisner stellte später fest, der Grad dieser Kritik sei zu jener Zeit aber auch direkt von Arnolds Promillewerten abhängig gewesen. Zum offenen Konflikt kam es, als Arnold versuchte, Bob Powell aus Eisners Studio abzuwerben und ihn für Titel, die ausschließlich ihm (Arnold) gehörten, arbeiten zu lassen. Weitere, teilweise erfolgreiche Abwerbeversuche folgten. Arnolds Versuch, während der Zeit der Papierrationierung im Zweiten Weltkrieg sich selbst Papierkontingente zuzuschanzen, die eigentlich Eisner zustanden, erschwerte ebenfalls die Zusammenarbeit.

Auch das soziale Gefälle innerhalb der Dreiergruppe Eisner/Arnold/Martin belastete Eisner. Während seine beiden Partner der weißen, protestantischen Mittelschicht angehörten und älter waren als er, entstammte er sehr einfachen Verhältnissen und war zudem Jude. Diese Umstände schlossen ihn, in Verbindung mit dem enormen zu bewältigenden Arbeitsaufkommen, vom sozialen Leben der Zeit weitestgehend aus. Eisner selbst beschrieb seinen Tagesablauf als einen beständigen Wechsel von zehn bis zwölf Stunden Arbeit im Studio, einer kurzen Abendmalzeit im Haushalt seiner Eltern und Schlaf. Freizeit hatte er praktisch nicht. Lohn dieser Anstrengungen war allerdings der finanzielle Erfolg, der sich, was die Sonntagsbeilage angeht, schon sechs Monate nach deren Start einstellte. Eisner konnte seinen Eltern und Geschwistern eine neue Wohnung in Manhattan finanzieren. Mit fünfundzwanzig Jahren hatte er ein Vermögen von fünfundsiebzigtausend Dollar angehäuft.

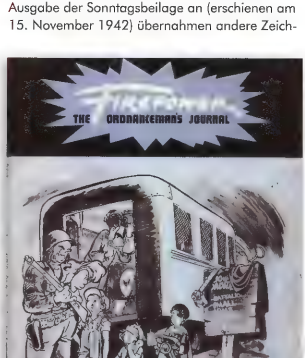

DONT BE A
GABOTEUR
THE ENEMY WANTS TO KNOW WHAT YOU KNOW.
FIGHT THE BATTLE OF WORDS WITH SILENCE.
Remember the enemy reads with interest all you say!

Oben:
Editorial Gag in *Flaming Bomb*, 1943.
© Will Eisner Studios, Inc.

Militär und Comics

Eisner hatte Anfang 1942 mit neuen Problemen zu kämpfen: seine Einberufung stand bevor und es galt, die Fortführung der Sonntagsbeilage und der Hefte auch während seiner Abwesenheit sicherzustellen. Er traf die nötigen Vorkehrungen, indem er selbst begann, Entwürfe für Stories für *The Spirit* und die *Spirit*-Dailies auf Vorrat zu schreiben. Gleichzeitig nahm er Kontakt mit freiberuflich tätigen Zeichnern und Autoren auf, um das Personal seines Studios, von denen ebenfalls mehreren die Einberufung drohte, zu verstärken. Und er verteilte Aufgaben neu. Zur besseren Koordination verließ er selbst sein Studio in Tudor City und ging im März 1942 nach Stamford zu Arnold, um dort letzte Details zu regeln.

Am 5. Mai 1942 trat Eisner seinen Militärdienst in Camp Dix, New Jersey an. Die nächsten dreieinhalb Jahre beschäftigte er sich nicht mit *The Spirit*, ein Umstand, der sich dank seiner Vorarbeiten aber erst ab dem November 1942 bemerkbar machte. Von der hundertneunundzwanzigsten Ausgabe der Sonntagsbeilage an (erschienen am 15. November 1942) übernahmen andere Zeichner und Autoren die Gestaltung. **Manly Wade Wellman** und **Bill Woolfolk** schrieben einen Großteil der Stories, wobei sie ab Dezember 1943 von **Jack Cole** unterstützt wurden. Als wichtigster Zeichner dieser Periode fungierte **Lou Fine**, dessen Vorzeichnungen von diversen Studiomitarbeitern getuscht wurden.



Eisner machte unterdessen schnell Karriere beim Militär. Nach einem kurzen Aufenthalt in Camp Dix wurde er in den Aberdeen Proving Ground verlegt, zum Corporal und dann zum Chief Warrant Officer (im Rang dem Sergeant-Major ähnlich, dt. etwa Hauptfeldwebel) befördert und anschließend direkt dem Pentagon unterstellt und dorthin versetzt. Eisner wurde entsprechend seinen Fähigkeiten als Autor und Zeichner eingesetzt: Bereits im Aberdeen Proving Ground hatte er für die Armeezeitung ***The Flaming Bomb*** den Strip „**Private Dogtag**" entwickelt und zahlreiche

Illustrationen und Poster beigesteuert. Später fungierte er dann als Illustrator und Autor der Magazine ***Firepower*** und ***Army Motors***, einem Vorläufer des bekannteren ***P★S Magazine***. Für *Army Motors*, dessen künstlerischer Direktor er auch war, entstand eine seiner populärsten Figuren aus der Armeezeit, **Joe Dope**, ein Versagertyp, der die Soldaten dazu animieren sollte, pfleglich mit dem ihnen anvertrauten Material umzugehen und Sicherheitsvorschriften einzuhalten.

Das Ende des Spirit

Nach Kriegsende und seiner Entlassung aus der Armee kehrte Eisner in sein Studio und zum *Spirit* zurück. Vom 23. Dezember 1945 an führte er den *Spirit* in seine Blütephase, übernahm fast die gesamte textliche Arbeit und zeichnete zusammen mit **Jack Spranger**. Vom Februar 1947 bis gegen Ende 1948 gestaltete er den Spirit praktisch ohne Hilfe von Assistenten. Nach dieser Phase wurden die Skripte zunächst abwechselnd oder zusammen mit dem kurze Zeit vorher zum Studio gestoßenen **Jules Feiffer** gestaltet, und mehrere Zeichner arbeiteten an Hintergründen und Nebenfiguren. Im August 1951 gab Eisner dann, lustlos geworden, *The Spirit* praktisch in die Hände Feiffers, der nun für die Stories zuständig war, und mehrerer bis heute nicht genau identifizierter Zeichner, die jedoch deutlich unter dem bisherigen Niveau blieben. Eisner selbst wandte sich zu dieser Zeit einem neuen Projekt zu, das ihn für die nächsten zwei Jahrzehnte beschäftigen sollte: dem ***P★S Magazine*** für die U.S. Army.
Die Sonntagsbeilage verlor beständig mehr Abonnenten und steuerte ihrem Ende entgegen. Eisner jedoch war nicht der Mann, etwas aufzugeben, das noch Geld brachte. Seit Beginn der 1950er Jahre wurden verstärkt ältere Stories mit leichten Überarbeitungen und teilweise geänderten Dialogen gedruckt, gelegentlich auch eine

THE STAR-LEDGER
August 3, 1952
ACTION Mystery ADVENTURE
MISSION: THE
MOON
This is a thing of people - that's what they forget when they talk about space ships and moon "interest." The rockets will get you there, and the scientists can keep you alive once you're up there, but still the success of it lies with the people ... and the DANGER, lies with people ...
Will Eisner

alte Geschichte mit neuer Rahmensequenz versehen. Das senkte Produktionskosten und half, wichtiger noch, bei der Einhaltung des engen Redaktionsschlusses mit. Parallel dazu wurde der Umfang der Beilage von sechzehn auf acht Seiten reduziert. In der allerletzten Phase wandte Eisner dann eine Rosskur an: aus dem Detektivstrip wurde ein SF-Comic, gezeichnet von **Wallace Wood**, dem unbestrittenen Meister dieses Genres. Die redaktionelle Situation aber verschlechterte sich zusehends, gegen Ende wurden sogar Geschichten in falscher, inhaltlich sinnloser Reihenfolge abgedruckt, und die Stories, obwohl schließlich nur noch vier Seiten lang, nicht rechtzeitig fertiggestellt. Am 5. Oktober 1952 erschien die sechshundertfünfundvierzigste und letzte Sonntagsbeilage, die dort begonnene Geschichte wurde nicht zu Ende geführt.
Während der zwölf Jahre seines Bestehens hatten sowohl *The Spirit* als auch die gesamte Sonntagsbeilage unterschiedliche Phasen durchlaufen. Das Back-Up Feature „Mr. Mystic" wurde durchgehend von Bob Powell betreut, der konstante Qualität und solides Abenteuer bot, sich aber Experimente versagte. Auch „Lady Luck" zeigte, selbst wenn hier die höchst unterschiedlichen Stile der beteiligten Autoren und Zeichner für persönliche Noten sorgten, kaum jene graphische Extravaganz von *The Spirit*. Ihre Erlebnisse schwankten zwischen

Oben:
Spirit Section vom 3. August 1952, für die Wallace Wood die Zeichnungen lieferte.
© Will Eisner Studios, Inc.

Links:
Vorstellung von *Joe Dope* in *Army Motors*, 1942.
© Will Eisner Studios, Inc.

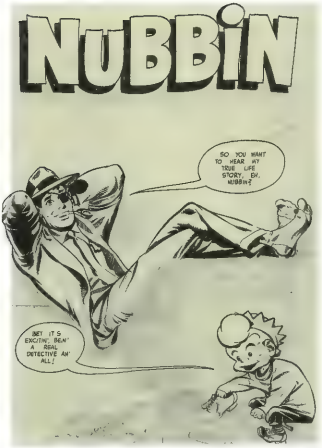
Hard-Boiled Detective Story und Slapstick-Abenteuern. Die wenigen anderen Serien, die gelegentlich in der Beilage auftauchten, wiesen eher weniger Profil auf, lediglich Jules Feiffers „**Clifford**", der ab dem 10. Juli 1949 die letzte Seite der *Spirit*-Section einnahm, stach durch den Humor seines Autors hervor.

Auch *The Spirit* selbst durchlief mehrere deutlich voneinander unterscheidbare Phasen und Entwicklungsstadien. Die ersten Folgen ließen kaum vermuten, dass ausgerechnet dieser von seiner Anlage her höchst durchschnittliche Detektiv-Comic zur Spielwiese seines Autors werden sollte. Inhaltlich reichte die erste Geschichte nicht einmal an die in den hinteren Teil der Beilage verbannten Serien heran, besonders „Mr. Mystic" bestach durch extrem schnelle (und naive) Handlungsführung und abenteuerliches Flair. Denny Colt dagegen, der Kriminalist und Privatdetektiv, verstarb gleich in seinem ersten Abenteuer, erstand allerdings auch in derselben Geschichte wieder von den (Schein)toten auf und half von nun an der Polizei im Kampf gegen kriminelle Elemente. Warnungen ließ er diesen in Form kleiner grabsteinförmiger Visitenkarten zukommen, passend zur Lokation seines Hauptquartiers, des Wildwood-Friedhofs.

Oben: Entwurf einer *John Law*-Splashpage für das nicht realisierte *Nubbin Comics*, 1948. © Will Eisner Studios, Inc.

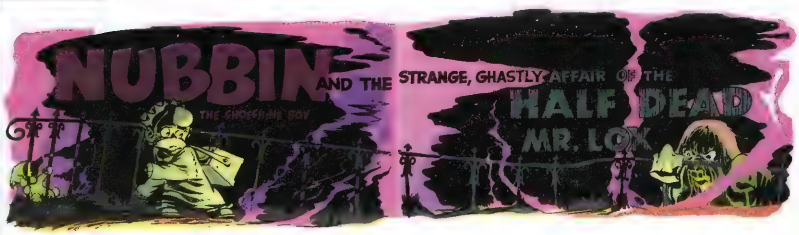
Unten: Will Eisner in seinem Studio in Tudor City, 1941. © Will Eisner Studios, Inc.

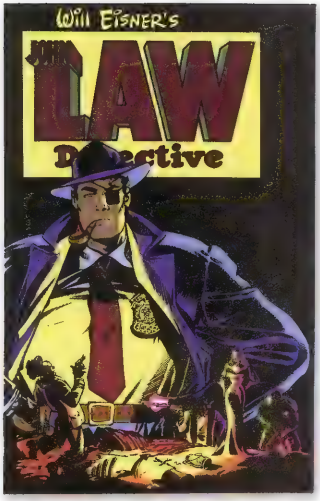
Anfangs war Eisner sich noch nicht über die endgültige Genrezuordnung im klaren. Zunächst wurde der Spirit mit Handschuhen und Maske ausgestattet, um dem Wunsch Arnolds nach einem superheldenähnlichen Charakter entgegenzukommen. Auch Experimente mit SF-Versatzstücken, etwa eine futuristisch anmutende Ausstattung, wiesen in diese Richtung. Einige Ausflüge in den Bereich der phantastischen Erzählung fanden ebenfalls statt, bis Eisner sich dann für eine nicht allzu eng gesehene Verortung im Kriminalbereich entschied. Diese wurde in späteren Jahren wieder aufgeweicht zugunsten der sogenannten „human interest"-stories, d.h. Geschichten, die von persönlichen Schicksalen handeln. Auch parodistische Einflüsse waren gelegentlich spürbar. Relativ konstant blieb dagegen das schnell entwickelte Figureninventar. Schon in der ersten Folge taucht **Inspektor Dolan** auf, in der zweiten der Sidekick des Spirit, der den gängigen Klischees entsprechend gezeichnete farbige Taxifahrer **Ebony**. Auch **Ellen Dolan**, Tochter des Inspektors und spätere Dauerverlobte des Spirit, ist fast von Anfang an dabei. Wenige, immer wieder eingesetzte Nebenfiguren runden den Kreis ab: insbesondere die Frauen **Sand Saref**, **P' Gell** und **Silk Satin** sowie die Schurken **Squid**, **Octopus** und **Carrion**.



Unten: Von Klaus Janson kolorierte Version einer der unveröffentlichten *Nubbin*-Geschichten in *John Law Detective*, Eclipse Comics, 1983. © Will Eisner Studios, Inc.

Erzähltechnisch nützte Eisner den ihm zur Verfügung stehenden Spielraum voll aus. Nach eigener Aussage kam es zunächst nicht so sehr darauf an, die Geschichte formvollendet zu erzählen, wichtiger war es, jede Woche anders zu erzählen. Eisner entwickelte nach einer kurzen Probephase schnell den für ihn typischen theatralisch überzeichneten Stil und sein Inventar an erzähltechnischen Finessen, oft vom zeitgenössischen Film beeinflusst, von denen viele bis heute als maßstabsetzend gelten. Nur selten verließ Eisner seine literarische Heimatgattung, die Kurzgeschichte, um sich an einigen langen Erzählungen in Fortsetzungsform zu versuchen.





Links:
John Law-Splashpage, 1948 für die nicht realisierte Zeitungsbeilage *Sunday Comics* entstanden und erst 1983 in *John Law Detective*, Eclipse Comics, veröffentlicht.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Spirit Section vom 12. März 1950.
© Will Eisner Studios, Inc.

Berühmt wurde die Sonntagsbeilage schließlich auch für ihre eindrucksvoll gezeichneten *Splashpages*, in die der Name des Spirit in phantasievoller Weise integriert wurde. Nach rund zwölf Jahren und weit über sechshundert Folgen hatte sich jedoch Eisners Lust an diesem Projekt erschöpft und er wandte sich neuen, auch wirtschaftlich interessanteren Betätigungsfeldern zu. Möglicherweise war auch der Umgangston in der Armee angenehmer als der zwischen Arnold und ihm. Auf jeden Fall ermöglichte ihm die Aufgabe der Sonntagsbeilage (und der übrigen Quality-Titel) endlich ein bis dahin unterdrücktes Privatleben: am 15. Juni 1950 hatte er **Ann Louise Weingarten** geheiratet, mit der er Sohn und Tochter hatte.

Will Eisner Publications

Kurz vor dem Ende des *Spirit* leistete sich Eisner seinen einzigen verlegerischen Fehlschlag, eigentlich schon eher eine Kette von Fehlschlägen: er versuchte, mit dem 1948 gegründeten Verlag *Will Eisner Publications* selbst Hefte an die Kioske zu bringen. Nach zwei Heften, ***Kewpies*** und ***Baseball Comics***, von denen nur das letztere Material von Eisner enthält (und 1991 von Kitchen Sink in einem Reprint wieder zugänglich gemacht wurde), gab er diese Vorhaben auf. Seine ursprünglichen Pläne hatten die Herausgabe einiger weiterer Comics vorgesehen, so ***John Law*** (ein dem Spirit nachempfundener Polizei-Comic), ***Pirate*** (das eine weitere Um- bzw. Neubearbeitung des „Flame"/„Hawks of the Seas"-Stoffes hätte werden sollen), ***Bullet Hole Comics***, ***The Adventures of Nubbin the Shoeshine Boy***, ***Trade Name*** und ***Sears Rosebuck Comics***, letztere zwei waren als Werbehefte für Firmen geplant. Insbesondere an dem dann doch nicht veröffentlichten *John Law* wird wieder deutlich, wie sehr Will Eisner Wert auf ökonomisches Arbeiten legte und versuchte, auch den letzten Rest einer einmal ausgeführten Arbeit noch zu verwerten. Die komplizierte Veröffentlichungsgeschichte John Laws begann 1946, als Eisner einen Zeitungsstrip um den Waisenjungen Nubbin plante. Da er kein Syndikat fand, das bereit gewesen wäre, den Strip zu vertreiben, arbeitete er ihn in eine geplante weitere Zeitungsbeilage ein. ***tab*** richtete sich an alle die Zeitungen, die lieber eine Tabloid- als eine heftformatige Beilage wie die *Spirit-Section* bringen wollten, kam allerdings über eine 1947 gedruckte Probenummer nicht hinaus. Eisner entschied sich nun dafür, die Nubbin-Figur in einer eigenen Heftserie auftreten zu lassen und fertige 1948 insgesamt drei Geschichten, darunter auch eine „John Law"-Story, an. Misstrauisch geworden gegenüber den wirtschaftlichen Aussichten für das Projekt entschied sich Eisner dann, eine neue Zeitungsbeilage ganz in der Art der *Spirit-Section* herauszubringen, die ebenfalls aus drei Geschichten bestehen sollte. Größtenteils verwendete er für ***Will Eisner's Sunday Comics*** das Nubbin-Material, eine Geschichte wurde neu gezeichnet. Aufgrund mangelnder Vorplanung allerdings geriet

Philadelphia, March 12, 1950
PAGE 3
FUN BOOK—The Spirit
THE SPIRIT
ACTION Mystery ADVENTURE
the SPIRIT
By Will Eisner
3 THIEVES + 1 TREASURE + 1 GREED = $
IN THE ALGEBRA OF CRIME THERE IS NO MORE DEADLY EQUATION THAN THIS

eine Story, „Sand Saref“, aus den Fugen, sie wurde elf Seiten lang und somit zu umfangreich für die Beilage (die dann doch nicht veröffentlicht wurde). Als letzten Ausweg plante Eisner nun ein „John Law“-Heft, in dem er auch die zu lange Sand Saref-Geschichte unterbringen wollte. Zu diesem Zeitpunkt erreichte ihn die Nachricht über die Verkaufszahlen von *Kewpies* und *Baseball Comics*, die die sofortige Einstellung aller dieser Projekte erforderlich machte. Schließlich wurde das fertig gezeichnete Material für „John Law“ retuschiert und in vier Spirit-Folgen verwendet. Auch das Cover fand dort, als Splash-Page, Verwendung. Da „John Law“ ohnehin in starker Anlehnung an den Spirit entwickelt worden war, ließen sich die Umarbeitungen relativ problemlos vornehmen. „John Law“ erschien in seiner ursprünglich geplanten Version dann 1983 erstmals bei Eclipse.

American Visuals

Eisners ebenfalls neu gegründete Firma ***American Visuals*** produzierte ab 1948 Material für medizinische Gesellschaften, Firmen und verschiedene Ministerien der US-Regierung. Den Anfang machten die undatierten, wahrscheinlich 1948 entstandenen Comics „**The Sad Case of Waiting Room Willie**“ und „**A Medal for Bowzer**“, ein Pro-Vivisektions Comic. 1950 folgte der Band „**Baltimote Colts**“, in dem die Mitglieder der Football-Mannschaft Colts aus Baltimore vorgestellt wurden. „**Deadly Ideas**“, 1952, entstand als Unterrichtsmaterial für *General Motors* und machte in teilweise zynischer Form auf die manchmal tödlichen Gefahren am Arbeitsplatz aufmerksam. Ebenfalls 1952 erschien „**The Fire Chief and the Safe Ol' Firefly**“, in dem Kinder vor den Gefahren des Feuers gewarnt werden. „**Hoods Up**“ erschien in sechs Ausgaben 1953 und wurde für die *Fram Oil Filter Company* hergestellt. Eisner gab hier in Comic-Form Tipps für Installation und Wartung von Ölfiltern. Eines seiner erfolgreichsten Unternehmen war „**Job Scene**“ für das Arbeitsministerium, das in den 1960er Jahren in einer Gesamtauflage von wahrscheinlich mehr als fünf Millionen Exemplaren erschien. Ebenfalls in den 1960er Jahren gestaltete Eisner eine Reihe von Büchern für die Armee („**America's Space Vehicles**“ etc.), die dort für Unterrichtszwecke gebraucht wurden. *American Visuals* produzierte noch eine Reihe von anderen Büchern und Magazinen, die aber kein Material von Eisner enthielten, sondern nur von ihm herausgegeben wurden. Der Erfolg aller dieser Werke, die in teilweise sehr hohen Auflagen, aber vom Comic-Mainstream weitestgehend unbemerkt erschienen, bewog Eisner mit zur Einstellung der Sonntagsbeilage: es galt, zwei verlegerische Projekte gegeneinander abzuwägen, und die angestellte Profitrechnung sprach eine deutliche Sprache.

WAITING-ROOM WILLIE
OR IT COULD BE YOU
NEWS FLASH!! CONGRESS HAS PASSED A COMPULSORY NATIONAL HEALTH INSURANCE ACT!
RADIO SHOP
ALL FREE?
AND SO ANOTHER NOBLE EXPERIMENT COMES TO AMERICA. EVERYBODY WELL, AND NOBODY PAYING FOR IT. NOT EVEN WILLIE

Oben links: Cover für ein Notenheft, 1947. © Will Eisner Studios, Inc.

Oben rechts: Erste Seite des für die *Baltimore Medical Society* realisierten Heftes *The Sad Case of Waiting Room Willie*, ca. 1948. © Will Eisner Studios, Inc.

Unten: Mittelseite für *P★S Magazine*, 1961. © Will Eisner Studios, Inc.

Sein dauerhaftestes Projekt mit *American Visuals* jedoch war der 1951 auf seine Initiative hin gestartete Nachfolger von *Army Motors*, das ***P★S Magazine***. Es verfolgte dieselben Absichten wie sein Vorgänger: Soldaten Handreichungen und Tipps für Pflege und Umgang mit dem ihnen zur Verfügung stehenden Material zu bieten (*siehe dazu auch den Artikel ab Seite 32*). In der Mitte des kleinformatigen, in Duoton gehaltenen Heftes befand sich jeweils eine achtseitige Farbsektion, von der sechs den Abenteuern von „**Joe Dope**“, der Figur, die Eisner schon für *Army Motors* entwickelt hatte, gewidmet waren. Zwei weitere brachten einen Limerick mit Illustrationen von Eisner. Der Rest des Heftes bestand aus Anleitungen zur Pflege von Material, die ebenfalls stark illustriert waren. Eisner gestaltete die „Joe Dope“-Seiten im Alleingang, für den Rest des Heftes standen ihm

Mitarbeiter zur Verfügung: Zunächst einmal ein ganzer Stab von spezialisierten Autoren, die für technische Fragen zuständig waren. Sie erstellten die Wartungs-, Pflege, Bedienungs- oder Montageanleitungen, die Eisner dann in Bilder umsetzte. Nach einer ca. einjährigen Phase delegierte Eisner diese Illustrationsarbeiten dann zusehends an Mitarbeiter, auf graphischer Seite wurde er nun unterstützt von **Dan Zolnerowich**, **Chuck Kramer**, **Mike Ploog** und **Murphy Anderson**, der das Magazin nach Eisners Ausscheiden im Jahre 1972 weiter betreute.

Auf Grund seiner Tätigkeit außerhalb des Mainstreams bleib Eisner die gesamte Debatte um angebliche Jugendgefährdungen und den *Comics Code* erspart. Er war als Mitarbeiter an Militär- und Behördenpublikationen schlichtweg nicht betroffen. Weder sah er sich irgendeinem Rechtfertigungsdruck ausgesetzt, noch hatte er mit sinkenden Auflagen zu kämpfen.

Eisner war von der Gründung seiner *American Visuals* an in eine Reihe von verlegerischen Unternehmungen involviert und hatte immer öfter auch verwaltende Funktionen auszuüben. Die *American Visuals* selbst wurde Ende der 1950er Jahre mit Koster-Dana zusammengeschlossen, der neue Konzern kaufte das Bell-McClure Syndikat auf. Eisner fungierte von 1962 bis 1964 als Vizepräsident, 1966 wurden die Firmen wieder getrennt. Ein Jahr zuvor hatte er die *Educational Supplement Corporation* gegründet, die 1971 mit der *Croft Educational* vereinigt wurde. Eisner war hier bis Oktober 1972 Vorstandsvorsitzender. In den 1970er Jahren gründete er dann *Poorhouse Press*, um dort seine eigene „**Gleeful Guide**"-Serie zu verlegen. In diesen Büchern („**Living with Astrology**" u.a.) präsentierte Eisner sich als milder Satiriker. Andere Werke aus den Siebzigern

CAN THE WORLD'S MOST OUT-NUMBERED CRIME FIGHTER COME BACK?
SPIRIT
By Will Eisner
GIANT HARVEY THRILLER SIZE
THE SPIRIT
25¢
OCT. No. 1
NOT NOW! I HAVEN'T RESCUED YOU YET...
8 ACTION STORIES FILLED WITH
COLLECTORS EDITION
WHO IS THE SPIRIT?...AND HOW DID HE COME TO BE?

sind die über Schulbuchklubs vertriebenen, an junge Leser gerichteten Witzbücher („**Star Jaws**", „**101 Outer Space Jokes**" und andere), die von Eisner in Zusammenarbeit mit Schülern der New Yorker ***School of Visual Arts***, in der er ab 1973 unterrichtete, herausgebracht wurden.

Spirit-Revival

Wesentlich wichtiger als diese letztgenannten, in seinem Gesamtwerk eher randständigen Projekte aber war Eisners Bekanntschaft mit dem Underground-Verleger **Denis Kitchen**. Kitchen suchte, um dem Sog des sich abzeichnenden Endes der Underground-Ära zu Beginn der 1970er Jahre zu entgehen, nach neuen Feldern für seinen Verlag. Als Bewunderer des Spirit bat er Eisner, die Sonntagsbeilagen nachdrucken zu dürfen. Es entstanden zunächst zwei Ausgaben des heute als „Underground Spirit" bezeichneten Magazins, das nicht nur einige alte Episoden nachdruckte, sondern auch vier von Eisner neu gestaltete Stories enthielt. Eisner hatte schon zuvor neue Spirit-Stories geschaffen: für die zwei 1966 und 1967 erschienenen Magazine des **Harvey-Verlages** hatte er insgesamt ebenfalls vier neue Geschichten geschrieben und gezeichnet. Auch für die Sonntagsbeilage der ***New Yorker Herald Tri-***

Oben:
Cover für das erste Heft des missglückten *Spirit*-Relaunches von Harvey Comics, 1966.
© Will Eisner Studios, Inc.

Links:
Cover für *P★S Magazine* Nr. 32, 1955.
© Will Eisner Studios, Inc.

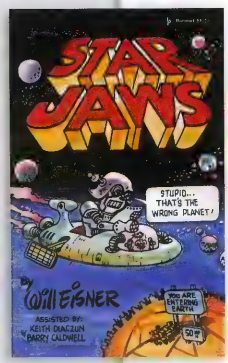
Rechts: Ankunft Eisners im amerikanischen Comic-Fandom: Cover für den *Overstreet Price Guide*, 1976. © Will Eisner Studios, Inc.

bune hatte Eisner 1966 eine Erzählung um den Spirit verfasst. Als letzte neue Spirit-Geschichte erschien dann „**The Invader**" im Jahre 1973 bei *Tabloid Press*. Ein letzter Ausläufer seiner erneuten Beschäftigung mit dieser Figur ist das im Jahre 1977 erschienene ***Spirit-Portfolio***.

Nach Kitchen übernahm zunächst der ebenfalls im Underground/Groundlevel-Bereich tätige **Warren-Verlag** die Herausgabe der Nachdrucke des Spirit, für die er das ***Spirit Magazine*** ins Leben rief. Der Kontakt zur Underground-Bewegung, der Eisner sich trotz des erheblichen Altersunterschiedes (er war über 50 und die meisten Underground-Aktivisten hätten seine Kinder sein können) verwandt fühlte, hatte noch weitere Folgen als nur ein paar neue Geschichten um eine alte Figur. Eisner demonstrierte seine Nähe durch einige Coverillustrationen für Underground-Magazine. Die *Kitchen Sink Press* übernahm dann mit der siebzehnten Ausgabe das *Spirit Magazine* von Warren. Fast sofort machte Eisner das Magazin zu einem Vehikel für neue Projekte graphischer Literatur. Von der achtzehnten Ausgabe an veröffentlichte er hier Kurzgeschichten oder Vorabdrucke seiner *Graphic Novels*. Im *Spirit Magazine* Nr. 18 erschien auch der erste seiner Essays über das graphische Erzählen, die er später in seinem heute als Standardwerk geltenden Buch ***Comics and Sequential Art*** (*siehe dazu auch den Beitrag ab Seite 50*) sammelte. Sofort nach der Einstellung des Spirit-Magazins im Jahre 1983 wurde ***Will Eisner's Quarterly*** aus der Taufe gehoben, von dem acht Ausgaben erschienen. Hier setzte Eisner den Abdruck neuen Materials und seine im

Oben: „Autogrammkarte" anlässlich der ersten *Spirit*-Veröffentlichung in *Tintin/Kuifje*, 1974. © Will Eisner Studios, Inc.

Unten: Zwei der Witz-Taschenbücher bei Baronet, 1978/79. © Will Eisner Studios, Inc.



Spirit Magazine begonnenen Interviews mit Größen der graphischen Literatur fort. Parallel dazu begann man bei Kitchen Sink mit einem chronologischen Reprint der Nachkriegsfolgen des Spirit in Heftform.

Graphic Novels

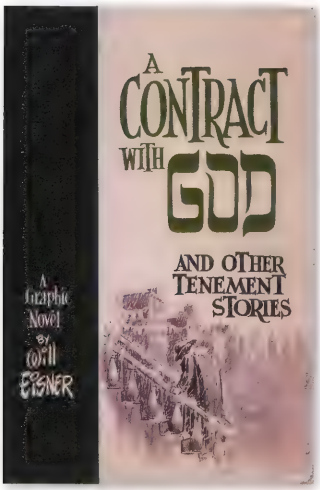
Ende der 1970er Jahre scheute sich der nunmehr knapp sechzigjährige Eisner nicht, seiner Karriere noch einmal eine neue Wendung zu geben: Er verkaufte seine Verlage und widmete sich dem kommerziell zunächst nur wenig nutzbringenden Verfassen längerer Erzählungen in Comic-Form. Als erstes Produkt dieser Phase erschien 1978, nach mehr als zweijähriger Arbeit daran, das Buch ***A Contract With God*** (dt. *Ein Vertrag mit Gott*), das bei dem kleinen Verlag **Baronet** in New York herauskam. Eisner erzählt in ihm vier Kurzgeschichten, die durch einen gemeinsamen Ausgangspunkt ihrer Handlungen, das Mietshaus Dropsie Ave. 55 in der Bronx, miteinander verbunden sind. Geschildert wird das Leben der jüdischen Einwanderer der ersten und zweiten Generation im New York der Wirtschaftskrise. Das Buch wurde relativ schnell in mehrere Sprachen übersetzt, für Aufsehen sorgten vor allem die hebräischen und jiddischen Fassungen.

1980 versuchte Eisner, sich dem Thema „Stadt" auf andere Weise zu nähern: Er veröffentlichte ***City, a narrative Portfolio***, das sechs von Illustrationen begleitete Gedichte enthält. Diese Erzählform schien jedoch seinen Absichten nicht zu genügen, denn er verwandte sie zukünftig nicht mehr.

Kitchen Sink brachte für die nächsten Jahre alle neuen (und zahlreiche alte) Werke von Eisner he-

raus: 1983 erschien der Roman ***Signal from Space*** (dt. *Signale aus einer anderen Welt*), in dem Eisner politische und wirtschaftliche Machenschaften im Zuge der Entdeckung außerirdischer Lebewesen beleuchtet. ***New York, The Big City***, erschienen 1986 und vorveröffentlicht unter dem Titel *The Big City*, beschäftigt sich in Kurzgeschichten mit dem Thema Großstadt. Unterteilt in Kapitel über U-Bahnen, Abfall, Straßen, Treppen, Fenster, Mauern und Blocks werden, meist nur ein- oder zwei Seiten lange, Momentaufnahmen geboten. Seine Fortsetzung erfuhr dieses Werk mit dem ***City People Notebook*** (1989), das in ähnlicher Form die Themen Geruch, Raum und Zeit in der Großstadt behandelt.

Zwischen diesen beiden erschien zunächst die später kritisierte Novelle ***The Dreamer*** (1986; dt. *Der Träumer*. *Siehe dazu auch den Artikel ab Seite 40*) und ein Jahr später ***The Building*** mit vier Kurzgeschichten, die, jeweils ein Einzelschicksal beleuchtend, durch eine Rahmenhandlung miteinander verbunden sind. Ausgangspunkt ist, wie schon in *A Contract with God*, wieder ein Gebäude. Auch die Personen stammen erneut aus dem jüdisch/italienischen Einwanderermilieu, geschildert werden ihre zumeist gescheiterten Träume und Hoffnungen. ***A Life Force*** (1988; dt. *Lebenskraft*) gilt, dank des Ausgangspunktes der Handlung, der Dropsie Ave., als Fortsetzung der ersten *Graphic Novel* Eisners. Zeitlich einige Jahre nach *A Contract with God* angesiedelt, erzählt Eisner in Romanform die stark miteinander verwobenen Geschichten jüdischer Emigranten aus Deutschland und italienischer Einwanderer, die um die Themen Liebe und Antisemitismus kreisen. Gleichzeitig gibt er Einblicke in zeitgeschichtliche



Gegebenheiten, schildert die Organisation einer kommunistischen Demonstration oder die Machenschaften der Mafia.

In ***To the Heart of the Storm*** (1991; dt. *Zum Herzen des Sturms*), seinem umfangreichsten Werk, widmet sich Eisner dann endgültig seiner eigenen Geschichte. In dieser Autobiographie erzählt er, in Form vieler Rückblenden, von seiner Kindheit und, eingelegt darin, auch von der Jugend seiner Eltern. Geprägt werden die Erzählungen aller drei durch ein zentrales Thema, den Antisemitismus, den sowohl Will in den USA als auch seine Eltern in Europa zu spüren bekamen. In **Invisible People** (1993; dt. *Unsichtbare Menschen*), widmet er sich dann wieder ganz dem Thema Menschen in der Großstadt: er erzählt, in drei abgeschlossenen, nicht miteinander verknüpften Kurzgeschichten die Schicksale dreier Menschen, die, aus unterschiedlichen Gründen, in der Anonymität der Großstadt untergehen, für den Rest der Bevölkerung „unsichtbar" sind. ***Family Matter*** (1998) führt wiederum in den Mikrokosmos einer Familie, ***Minor Miracles*** (2000) greift erneut die Welt der Dropsie Avenue auf, ***Last Days in Vietnam*** (2000) versammelt sechs Kurzgeschichten zum Thema Krieg, ***The Name of the Game*** (2001) ist eine breiter angelegte Familien-Saga.

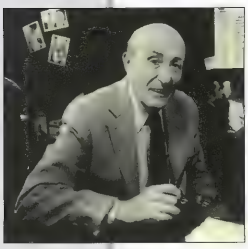
Auch literarische Adaptionen beschäftigten Eisner mehrfach: ***The Last Knight: An Introduction to Don Quixote*** (Cervantes), ***Moby Dick*** (Melville)

Oben:
Cover des ersten Magazins, das Eisner zusammen mit Schülern der *New Yorker School of VisualArts* herausbrachte, in dem ihre Arbeiten veröffentlicht wurden.
© Will Eisner Studios, Inc.

Links:
Cover der Originalausgabe von *A Contract with God*, Baronet 1978.
© Will Eisner Studios, Inc.

sowie ***Sundiata*** (eine afrikanische Erzählung) und ***The Princess and the Frog*** (Brüder Grimm) erschienen von 1999 bis 2003.
Mit ***Fagin the Jew*** (2003) erweitere Eisner sein Spektrum erneut und erzählte eine Vorlage nicht nach, sondern anders. Er widmet sich hier der durch Dickens Roman „Oliver Twist" bekannt gewordenen literarischen Figur und deren „Jidishness". Die Nacherzählung des Romans aus der Perspektive Fagins soll quasi zur Rehabilitierung der Figur beitragen. Posthum erschien 2005 ***The Plot: The Secret Story of the Protocols of the Elders of Zion*** (dt. *Das Komplott*), in dem Eisner sich mit einem antisemitischen Grundlagenwerk, eben den „Protokollen der Weisen von Zion" und deren Entstehung beschäftigt.

Rechts:
Exklusiv für *Tintin/Kuifje* gezeichnetes Cover, 1974.
© Will Eisner Studios, Inc.



Oben:
Will Eisner als Gast auf dem Comic-Salon im französischen Grenoble, 1990.
© Walter Truck

Der von Eisner popularisierte und für seine Spätwerke benutzte Begriff der *Graphic Novel* ist nicht im Sinne einer literarischen Gattungsbezeichnung zu verstehen. Die meisten seiner „Romane" sind in Wirklichkeit Kurzgeschichtensammlungen, lediglich *Signal from Space*, *A Life Force* und *To The Heart of the Storm* sind Romane im Sinne einer Gattung. Eisner wollte den Begriff, der heute freizügig sowohl auf eine Erzählweise als auch auf eine Publikationsform angewendet wird, als Umschreibung der äußeren Aufmachung seiner Bücher verstanden wissen: Comics nicht in traditioneller Heft- sondern in Buchform. Auch seine Entscheidung, in schwarz-weiß oder Duoton zu arbeiten, wurde von diesem Ziel mitbestimmt. Allerdings stieß er bereits mit seinem ersten Werk auf Schwierigkeiten bei den Buchhändlern, die das Buch in ihren Regalen nicht verorten konnten — zu den gerade

Unten:
Cover der ersten Ausgabe von *The Spirit* bei Kitchen Sink, November 1977.
© Will Eisner Studios, Inc.

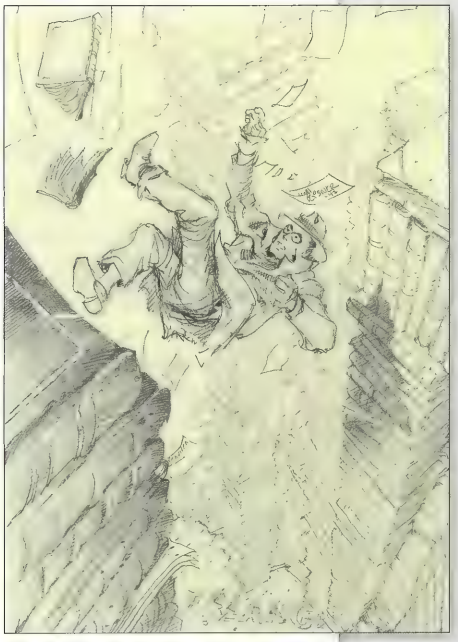
aufkommenden Nachdrucken von Heften in Paperbackform gehörte es offensichtlich inhaltlich nicht, in die Fächer mit moderner amerikanischer Literatur passte es vom Format her nicht, denn es war größer als ein Taschenbuch. Später hat Eisner die Konsequenzen aus diesen Anfangsschwierigkeiten gezogen und veröffentlichte im normalen Heft- und Albumformat.
Einheitlich bei allen diesen Werken sind jedoch Produktionsweise und inhaltliche Merkmale. Eisner schreibt und zeichnet seine Bücher seit 1978 allein, ohne formale Vorgaben wie etwa eine Standardseitenzahl oder typisiertes Layout. Inhaltlich verbindet die Werke, mit Ausnahme von *Signal from Space*, die Schilderung des Lebens der „kleinen Leute" in den Einwanderervierteln amerikanischer Großstädte, meist New Yorks. Die Helden Eisners sind immer durchschnittliche Menschen, oft erfolglos, häufig unansehnlich, ihre Hoffnungen auf bessere Lebensbedingungen erfüllen sich nicht immer. Eisners bevorzugte literarische Gattung ist die Kurzgeschichte, die er meisterhaft beherrscht. Die Ursache dafür, dass er nur wenige längere Erzählungen oder Romane veröffentlicht hat, ist jedoch in persönlicher Neigung und nicht etwa mangelndem Geschick im Umgang mit dieser Form zu suchen. *A Life Force*, *Signal from Space* und *To the Heart of the Storm* belegen eindrucksvoll, dass er auch mehrhundertseitige Geschichten zu erzählen versteht.
Was Erzähltechnik und Graphik angeht, hatte Eisner an sich nur noch wenig zu verbessern. Mit seinen *Graphic Novels* ist es ihm aber gelungen, den inhaltlichen Anschluss an sein hohes zeichnerisches und narratives Niveau zu finden, das sich schon in den späten Spirit-Folgen zeigte, auch ein gelegentliches abgleiten ins Melodramatische tut diesem Umstand keinen Abbruch.

Rezeption und Forschung

Will Eisner gehört zu den meistinterviewten Comic-Autoren der Welt. Nicht nur in den USA, auch in Frankreich, Holland und der BRD erschienen zahlreiche Artikel über ihn. Mitte der 1960er Jahre hatte **Jules Feiffer** in seinem Buch ***The Great Comic Book Heroes*** an Eisner und den Spirit erinnert und so mit zum neuerwachenden Interesse der Öffentlichkeit an dieser Figur beigetragen, das mittelfristig zu ersten Reprintausgaben führte. Die ersten nennenswerten Informationen über Eisner als Person veröffentlichte **James Steranko** in dem 1972 erschienenen zweiten Band seiner ***Steranko History of Comics***, auf dem einer der frühesten in Europa veröffentlichten Artikel über Eisner (Waldo van Dreven in *Stripschrift*, 1974) aufbaut. Das ab der Mitte der 1970er Jahre einsetzende Spirit-Revival, ausgelöst durch

die Magazin-Nachdrucke in den USA (Warren, später Kitchen Sink) schwappte mit einigen Jahren Verspätung auch nach Frankreich und ins restliche Europa über. Hier wurde eine ganze Reihe von Hardcover-Bänden mit einer Auswahl der besten Spirit-Stories publiziert, die Eisner endgültig als die Größe, als die er schon lange gehandelt wurde, erscheinen ließen. Während die Kritik sich einig über Eisners Ausnahmestatus war, begann in den USA die Eisner-Forschung an Boden zu gewinnen. Sie ruhte für einige Jahre allein auf den Schultern **Cat Yronwodes**, die, angeregt durch die Lektüre der alten Sonntagsbeilagen, den Entschluss fasste, Eisner zu interviewen. Das ***Comics Journal*** bot ihr diese Möglichkeit, 1978 führte sie eines der ersten intensiven Interviews mit Eisner und publizierte es ein Jahr später in zwei Teilen im *Journal*. Eisner, beeindruckt von Arbeitseinsatz und Wissen Yronwodes, verschaffte ihr eine Stelle als Redakteurin bei Kitchen Sink, wo sie die Nachdrucke im *Spirit Magazine* koordinierte. Dort publizierte sie auch ihre monumentale „Spirit-Checklist", die erste ernst zu nehmende Bibliographie aller Spirit-Geschichten unter besonderer Berücksichtigung der Arbeitsanteile von Assistenten und Studiomitarbeitern. Eisner bot ihr kurze Zeit später an, sein Archiv zu katalogisieren.

Sie nahm sich dieser Aufgabe an und veröffentlichte in der Folge das erste auf Quellenstudium beruhende Werkverzeichnis Eisners (erschienen als „**The Eisner Checklist**" im *Spirit Magazine*, 1981). Ein Jahr später brachte sie den Bildband



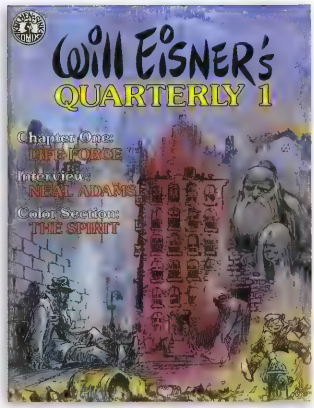
Links:
François Schuiten, Will Eisner und Georg Tempel auf dem Comic-Salon in Erlangen, 1994. Anlässlich dieser Begegnung entstand die gemeinsame Zeichnung (oben).
© Will Eisner/ François Schuiten

Unten:
The Interview in *The Spirit*, 1977.
© Will Eisner/ Denis Kitchen

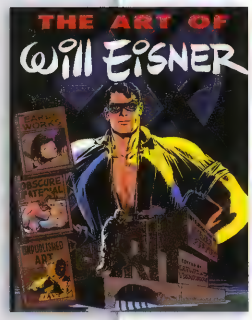
"The Interview"
©1977 by Will Eisner and Denis Kitchen
WELL... I'D LIKE TO WELCOME YOU BACK TO THE "UNDER-GROUND" PRESS!
THANK, DENIS!
...ITS STIMULATING TO BE WORKING WHERE THERE ARE FEW RESTRICTIONS ON SUBJECT MATTER...THE FREEDOM IS CHALLENGING!

The Art of Will Eisner heraus, der viele der in der Checklist erwähnten Werke in Auszügen vorstellte. In weiteren Artikeln beleuchtete sie Eisners Arbeiten für die Armee und seine Zusammenarbeit mit Arnold. Hierfür konnte sie auf den Briefwechsel zwischen beiden zurückgreifen, den Eisner für den Zeitraum 1941/42 fast vollständig archiviert hatte. Ihre beiden Artikel „When Partners Collide" (*Will Eisner's Quarterly* 4, 1985) und „Prelude to Glory" (in der darauffolgenden Nummer des Magazins) führten zu neuen Erkenntnissen über die tatsächlichen Arbeitsverhältnisse im Studio. Insbesondere die Schilderungen Steranko s mussten einer Revision unterzogen werden.

Rechts:
Cover der ersten Ausgabe von *Will Eisner's Quarterly* bei Kitchen Sink, Winter 1983.
© Will Eisner Studios, Inc.



Eisner selbst ist in den Jahren bis zu seinem Tod als Vorreiter des Autoren-Comic aufgetreten, an mehreren Stellen forderte er kreative Freiräume und die rechtliche Kontrolle über die entstandenen Arbeiten für alle Zeichner und Autoren. In diesem Zusammenhang betonte er stets seine innere Nähe zu den Underground-Comics und stellte die europäische Comic-Landschaft (womit er meist die französische meinte) als richtungsweisend dar. Auslöser für die Bewunderung dieser Szene war ein Frankreich-Aufenthalt anlässlich der 1975 erfolgten Preisverleihung in Angoulême, einer Veranstaltung, die Eisner tief und nachhaltig beeindruckt hat. In den Interviews der nächsten zehn Jahre äußerte er sich immer wieder positiv über die gewaltige Medienpräsenz, die Anwesenheit von Politikern und den enormen Publikumsandrang in Angoulême. Auch sah er in Frankreich sein neues Ideal, den Autoren-Comic, verwirklicht, äußerte sich jedoch dabei nicht zu seiner eigenen Rolle als einer der Erfinder der Fließbandproduktion in den 1930er Jahren. Möglicherweise aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse scheint es auch zu mehreren Missverständnissen in Bezug auf die inhaltliche Qualität europäischer Comics gekommen zu sein, die Eisner offensichtlich überschätzte. Auch sein mehrmals formulierter Eindruck, seine *Graphic Novels* verkauften sich in Europa besser als in den USA, lässt sich anhand von Auflagenzahlen nicht belegen.

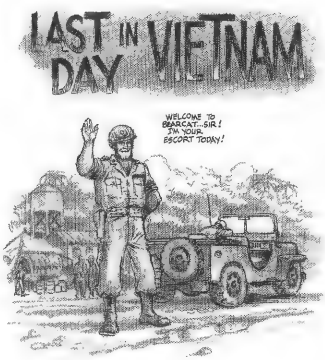


Oben:
Cat Yronwodes Buch über Will Eisner, 1981
© Will Eisner Studios, Inc./ Kitchen Sink

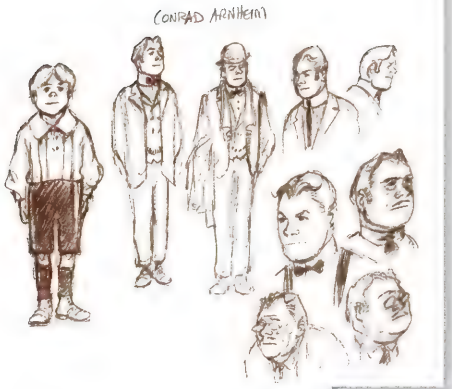
Rechts:
Aus *Last Day in Vietnam*, 2000.
© Will Eisner Studios, Inc.

Zu einer weiteren Relativierung seiner Verdienste haben auch die chronologischen, kommentierten Spirit-Nachdruckreihen von Kitchen Sink beigetragen. Während lange Zeit nur Auswahlausgaben vorlagen, die eben nur ausgewählte Höhepunkte der Mammutserie enthielten, ermöglichten Reihen wie ***The Spirit*** (Kitchen Sink 1983-1992), ***Spirit: The Origin Years*** (Kitchen Sink 1992-1993) und später ***Will Eisner's The Spirit Archives*** (DC Comics 2000-2009; in deutscher Übersetzung als ***Die Spirit-Archive*** bei Salleck Publications, ab 2002) eine intensivere Beschäftigung mit dem und auch eine weniger von schwärmerischer Begeisterung erfüllte Beurteilung des Spirit. Es wurde deutlich, das längst nicht jede Geschichte ein Meisterwerk ist, viele über den Durchschnitt nicht hinaus kamen.

Niemand allerdings würde aus dieser eigentlich selbstverständlichen Relativierung eine Schmälerung von Eisners Verdienst um den Comic ableiten. Was ihn auszeichnet ist dabei der ständige Wunsch, die Form zu erweitern oder mit neuen Inhalten zu füllen. Was ihn von anderen Autoren und Zeichnern unterscheidet ist vor allem der Umstand, dass er, von ganz wenigen Werken seiner frühen Zeit abgesehen, ausschließlich erwachsene Leser bedient hat. Die US-Amerikanischen Comics entwickelten sich vom (zumindest teilweise) an Erwachsene adressierten Zeitungscomic zum Comicheft mit seiner überwiegend kind-



lichen Leserschaft, schafften mit **Stan Lee** den Sprung knapp über die Pubertätsgrenze, erreichten mit dem Underground die Jungerwachsenen und drangen erst in den 1980er Jahren – und zwar mit Eisner – in die Buchhandlungen vor. Eisner dagegen hat immer den erwachsenen Leser im Blick gehabt: Mit *The Spirit* den Zeitungskäufer, mit *P★S* den Soldaten, dann die Leser der Sachcomics und schließlich den literaturinteressierten Leser, den er an die *Graphic Novel* gewöhnte. Auf Grund dieser Unabhängigkeit vom Mainstream musste Eisner sich auch nie mit Diskussionen um Genrebegriffe herumschlagen oder begründen, ob und warum Comics nicht nur Superhelden oder lustige Tierfiguren beinhalten können – ein Umstand, den das deutsche Feuilleton noch heute erstaunlich findet. Inhaltlich dominant ist im Spätwerk das Thema des Juden, vom Immigranten über den fiktionalen Charakter aus



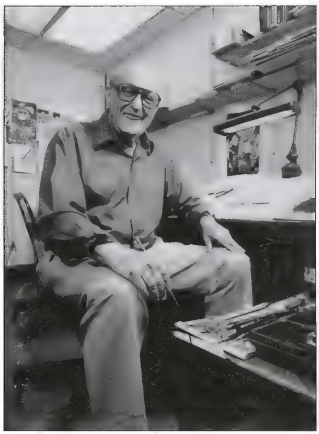
I WILL...
BY JEFF SMITH 2005
THE FIRST TIME I ENCOUNTERED WILL EISNER'S WORK WAS I WAS ON DURANGO THROUGH A PALMISTORE RACK LOOKING FOR COMICS -- WHEN I FOUND AN OVERSIZED BLACK-AND-WHITE MAGNUM...
I WAS FILLED WITH DREADFUL PRESENTIMENTS ABOUT A GUY CALLED THE SPIRIT. IN ONE STORY, THE SPIRIT WAS SIPPING BOURBON I SATURDAY WHEN THE RAIN BUCKET BEGAN TO LEAK...
THE SPIRIT WAS HIT IN THE EYE WITH A DROP, BUT HE SOLDIERED ON ANYWAY.
TWO ADVENTURES LATER, HE HAD TO CLIMB DARK SUBWAY -- IT WAS SO REAL, I THOUGHT THE SPIRIT WAS GOING TO LOSE HIS LEGS!
EISNER MADE ME WANT TO READ COMICS WITH CONVERSATIONS WITH A REAL BEGINNING, MIDDLE, AND END.
IT SEEMS OBVIOUS IN RETROSPECT THAT THIS IS THE GUY WHO WOULD GIVE US THE GRAPHIC NOVEL.
I REMEMBER MEETING HIM ON STAGE AT THE EISNER AWARDS...
HE WAS AWKWARDLY HAPPY FOR ME, AND HE BRAVELY PUT ON HIS BEST FACE AS I GOT ON THE ROAD.
ONE OF THE LAST TIMES I SAW HIM WAS IN FRANCE WITH HIS LOVELY WIFE, ANN.
WILL WAS IN HIS EIGHTIES, BUT HE STILL CARRIED HIS OWN LUGGAGE.
HE GOT MAD WHEN I TRIED TO CARRY HIS BAGS ONTO THE TRAIN.
I DIDN'T ANYWAY.
HONESTLY.
IT'S HARD TO BELIEVE HE'S GONE.

Dickens Hauptwerk bis hin zum Baukasten der Verschwörungstheoretiker. Anders als **Art Spiegelman**, der sich lange Zeit nicht vom „Maus"-Thema lösen konnte, wechselte Eisner fast mit jedem Werk den inhaltlichen Ansatz, den Blickwinkel. In der soziologischen Verortung ist er als Chronist der jüdischen Unterklasse, des „kleinen Mannes" der Depressionszeit im urbanen Umfeld. Vor allem steht bei Eisner, bei aller graphischer Innovation, stets die Geschichte im Mittelpunkt. Eisner ist zuvorderst Erzähler, erst danach ein hervorragender Zeichner.
Darüber hinaus ist Eisner auch noch als Förderer des Mediums in Erscheinung getreten. Nicht nur einer der wichtigsten Comic-Preise ist nach ihm benannt, er hat darüber hinaus zwei bis heute anerkannte Praxiswerke verfasst und Zeitgenossen aus der Branche in seinen „Shop Talks" befragt und mit deren Veröffentlichung viele Details der Frühphase des Studiowesens und der *Comic Books* erstmals an die Öffentlichkeit gebracht. Insgesamt kann Eisner als eine der wichtigsten Persönlichkeiten des Mediums überhaupt gelten: an mehreren Initialzündungen direkt beteiligt, ebnete er zunächst, durch die Einführung der arbeitsteiligen Studioproduktion, den Heften ihren Weg auf den Markt, erfand eine der populärsten Figuren aller Zeiten, führte den Comic bei Militär und in Ministerien ein, bevor er, in direkter Abkehr von seinen bisherigen Produktionsgewohnheiten, die abgeschlossene Erzählung, die *Graphic Novel*, popularisierte. Dabei gelang es ihm immer, seine eigenen künstlerischen Neigungen auf für ihn vorteilhafte Art mit seinen wirtschaftlichen Interessen zu verbinden. Und vor allem, interessante Geschichten zu erzählen. ®

Oben:
Skizzen zu *The Name of the Game*, 2001.
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

Links:
Jeff Smiths Tribut an Will Eisner für eine Sonderausgabe von *The Comics Journal*, 2005.
© Jeff Smith/ Fantagraphics

Unten:
Will Eisner, fotografiert von Greg Preston.
© Greg Preston/ Dark Horse



Bei dem vorangegangenen Beitrag handelt es sich um einen überarbeiteten und aktualisierten Artikel aus dem *Lexikon der Comics*, Meitingen: Corian Verlag 1991ff.

"Hat er ein Kostüm?"

Quintesse/n/que/ntielles zu *The Spirit*

Von Günter Krenn

Vermutlich konnte er sich auch an das gespielte Lied erinnern, sicher ist, dass Will Eisner im Telefonhörer als Hintergrundgeräusch die Jukebox einer Bar wahrnahm. Im Vordergrund hörte er die Frage des Verlegers **Everett „Busy" Arnold** nach seiner neuen Kreation. Eisner saß am Zeichenbrett, erläuterte, es würde sich um einen Detektiv handeln, was den anderen Gesprächsteilnehmer aber weniger interessierte als der Umstand: „Hat er ein Kostüm?" Ohne ein solches wäre ein Co-

WEEKLY COMIC BOOK
The Sunday Star
SUNDAY, JUNE 2, 1940
3 COMPLETE STORIES
The SPIRIT
by WILL EISNER
GOOD EVENING, COMMISSIONER DOLAN... MAY I COME IN?
DENNY COLT! HAVEN'T I BEEN ENOUGH TROUBLE?
BET A NICKEL I KNOW WHO YOU'RE THINKING ABOUT!
YOU'RE RIGHT! I KEEP'S YOUR NICKEL, TOO! COBRA HAS ESCAPED AGAIN... WHY DON'T YOU BUILD STRONGER JAILS?
THANK YOU SO COBRA HAS ESCAPED AGAIN... WHY
OH, WELL, I SUPPOSE I DENNY COLT, CRIMINOLOGIST AND PRIVATE DETECTIVE, WILL HAVE TO DO YOU AGAIN! I KNOW WHERE DR. COBRA IS!!!
THEN WAITYE YOUSTANDINGHERE FORR, MON!
WAIT A MINUTE, I HOLD ON!
I WANT THAT REWARD, DOLAN! SO IF YOU'LL GIVE ME AN HOUR HEAD START, I'LL GET HIM FOR YOU!
FINE, I KNOW... HMPF... TAKE IT EASY... HE'S A CUNNING OLD BIRD!

Oben: Die Titelseite des ersten *Weekly Comic Book* vom 2. Juni 1940, hier das Exemplar aus dem Archiv von Denis Kitchen. © Will Eisner Studios, Inc.

micheld im Jahre 1940 nicht verkaufbar. Mit dem Stift in der Hand zeichnete Eisner daraufhin einen Domino vor das Gesicht seines Protagonisten und bestätigte, er sei maskiert. – „Und sonst?" Die weiteren Ausführungen, er trage auch Hut, einen schwarzen Anzug und Handschuhe, stellte den Fragenden einigermaßen zufrieden. Auf diese Art, so Eisner, habe der Spirit sein Kostüm erhalten. Den *Superheroes*-Begriff habe es trotz der kommerziell erfolgreichen Existenz von **Jerry Siegels** und **Joe Shusters** „Superman" (seit 1938) sowie **Bill Fingers** und **Bob Kanes** „The Bat-Man" (seit 1939) damals noch nicht gegeben, hielt Eisner später fest, man nannte sie *Costumed Characters* - und einen solchen hatte er zu erschaffen.

Der Name **Denny Colt** schien dem Verleger nicht mysteriös genug, deshalb wählte Eisner mit ***The Spirit*** eine akzeptable Alternative. Vielleicht auch wegen dem unerfreulichen Zwischenspiel mit *Wonder Man* wollte der Zeichner seine Figur nur an der Peripherie des Superhelden-Universums ansiedeln. Sein Held, Kriminologe und Detektiv, stirbt gleich in der ersten Folge durch eine aus einem Labortank entweichende Flüssigkeit. Diese macht ihn jedoch nur scheintot, nachdem er offiziell beerdigt wurde, befreit er sich aus dem Grab und bringt seinen Widersacher zur Strecke. Als er seinem Freund, dem Polizeichef seine Identität enthüllt, bittet er ihn gleichzeitig, die Auferstehung geheimzuhalten, denn ab nun wolle er in der Maske des „Spirit", eines mysteriösen Gespensterdetektivs, den Kampf gegen das Verbrechen aufnehmen. Wenn man bedenkt, dass der *Spirit* seine Maske in vielen Episoden auch privatim trägt, zeugt dieses ironische Mittel wohl von Eisners fundamentalen Vorbehalten gegenüber Superhelden und ihrer Kostümierung: „Es ist ohnehin eine absurde Prämisse: Ein Typ läuft in einer Maske herum und niemand sagt etwas dazu. Das ist ein Grund, warum ich Superhelden nie mochte."[1]

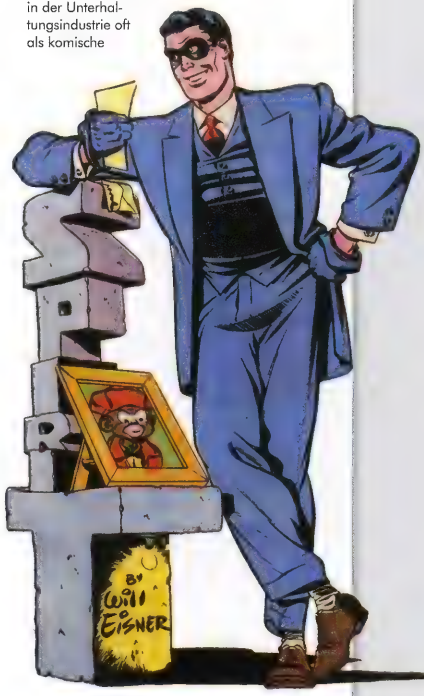
Der *Spirit* trägt die normale Straßenkleidung eines Gentleman des Jahres 1940: dunkler Hut und Anzug, eine rote, oft im Luftzug fliegende Krawatte, zu Beginn der Serie oftmals keine Socken; nur Maske und Handschuhe machen ihn zum *Costumed Character*. In einem freilich widersetzte sich Eisner erfolgreich den Wünschen des Syndikats: Sein Held sollte keine Superkräfte haben, außer dem mysteriösen Erscheinungsbild wenig aufweisen, das ihn von einem Durchschnittscharakter unterscheide. *Superman* sei durch sein Fantasy-Ambiente populär geworden, der *Spirit* durch seinen „Geruch nach Realität", urteilte **Art Spiegelman**. Der ist am Anfang jedoch noch sehr verdünnt olfaktorisch wahrnehmbar. Es kann heute nicht mehr genau eruiert werden, ob Eisner sich nach den Vorgaben des Syndikats richtete, oder selbst unsicher war, in welche Richtung er seine Figur entwickeln wollte. Klar war nur: Abseits der Polizeiroutine sollte sie operieren, das würde mehr Spielraum für das Entwickeln unterschiedlichster Geschichten geben. So pendelt der *Spirit* anfangs zwischen klassischen Detektivgeschichten à la *Dick Tracy* (ab 1931), sowie Einflüssen aus dem Science Fiction- und Horror-Genre. Allerdings fällt auf, dass Eisner sich früh um menschliche und allzu menschliche Aspekte

[1] Eisner / Miller. A One-On-One Interview Conducted By Charles Brownstein, Milwaukee: Dark Horse Books 2005, S. 200.

bemüht, etwas über seine Figuren erzählen will, auch Durchschnittstypen und deren Schicksale zentral in die Handlung einbaut, diese Gabe wird er später perfektionieren und so seinen Haupthelden hinter die Geschichte mancher Episodenfigur zurücktreten lassen können.

Der suburbane Wildwood Friedhof vor den Toren von „Central City", auf dem der *Spirit* haust, scheint einem Horror-Film der 1930er Jahre entlehnt: Schiefe Grabsteine und Kreuze, abgestorbene Bäume und mitten darunter die Gruft, in der sich Denny Colt eine neue Heimstatt errichtet hat. Entgegen Eisners Beteuerungen erinnert der Strip in seinen ersten Folgen deutlich an kommerziell erfolgreiche Vorbilder wie **Lee Falks** „The Phantom" (ab 1936) und vor allem „The Bat-Man". Wie letzterer hat auch Colt ein Labor mit illustren chemischen Apparaturen und muss sich gleich in der ersten Folge mit einem *Mad Scientist* herumschlagen – in seinem Falle **Dr. Cobra**. Wie Bruce Wayne sitzt er regelmäßig mit dem Polizeichef der Stadt, hier **Commissioner Eustace P. Dolan**, zusammen, allerdings weiß der bald um die Identität des *Spirit*. Anstatt fledermausförmiger Gimmicks verteilt der mysteriöse Held anfangs Visitenkarten in Form von Grabsteinen. Wie Batman ist er ein Vigilant, der dem Polizeichef gegenüber freimütig bekennt: „Es gibt Verbrecher und Verbrechen außerhalb der Reichweite der Polizei."[2] Auch ein Assistent, wenn auch ganz anders konstruiert als *Robin, the Wonderboy* (ab 1940), findet sich in Form des jungen Farbigen **Ebony White**.

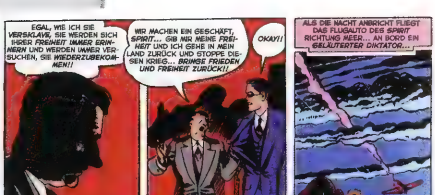
Die muskelbepackte akrobatische Statur verbindet Denny Colt ebenfalls mit Bruce Wayne, so mancher Stunt, so manches in ein oder aus dem Fenster eines Hochhauses Springen gleicht sich in beiden Strip-Serien. In der Episode „**Voodoo in Manhattan**" (1940) scheint der Spirit – wie später „The Amazing Spider-Man" (ab 1962) – eine Wand senkrecht erklimmen zu können, in „**Toy Planes**" (1941) hat er einen Fluganzug, in dem er wie mit einem Paraglider aus luftiger Höhe in Richtung festen Boden schwebt. In einem ist der *Spirit* seinem Konkurrenten *Batman* sogar voraus. Beide fahren (anfangs) ein rotes Auto, das des Spirit hat jedoch Flugfunktion. Zwar hatte Batman seit Heft 31 im September 1939 sein Fluggerät „Batgyro", aus dem sich später Batplane und -copter entwickelten, das Batmobil mit speziellen Funktionen gab es jedoch erst ab Februar1941. Eisners Zeichenstil verwendet graphischen Realismus als Rahmen für cartooneske Kunst. Commissioner Dolan etwa kontrastiert gegenüber dem smarten Denny Colt mit einem von einer widerborstigen, senkrecht aufsteigenden Haarsträhne gekrönten, scharf geschnittenen Popeye-Gesicht, in dem er seine Pfeife stimmungsmäßig navigieren kann. Die ihn umgebenden Nebenfiguren sind zu Beginn die Streifenbeamte **Finnegan** und **O'Rourke**, sowie der Gerichtsmediziner „**Happy**". In der Episode „**The Substitute Spirits**" (1941) dürfen Dolan und seine Kollegen sich als *Spirit*-Epigonen kostümieren, um als Ersatz für den Totgeglaubten seine Fälle zu lösen, eine weitere willkommene Gelegenheit für Eisner zu humorvoller Dekonstruktion des Superheroischen. Zur viel diskutierten Figur wurde Ebony White, dessen Äußeres man heute als grobe Überzeichnung bewerten muss. Weniger des Wortspiels im Namen, als viel mehr der riesigen Augen und überdimensionalen Wulstlippen wegen, erblickte man in der Darstellung sogar rassistische Elemente. Eisner verneinte glaubhaft jede böse Absicht, hat immer betont, sowohl Lob als auch Kritik für die Figur erhalten zu haben und meinte beschwichtigend, sie sei in den Tagen „vor der Bürgerrechtsbewegung" entstanden. Afro-Amerikaner wurden damals in der Unterhaltungsindustrie oft als komische



Oben:
Auf dieser Titelseite der *Spirit Section* vom 22. September 1946 hat Eisner alle Hauptfiguren seiner Serie versammelt.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Illustration auf der Titelseite der *Spirit Section* vom 24. Februar 1946.
© Will Eisner Studios, Inc.

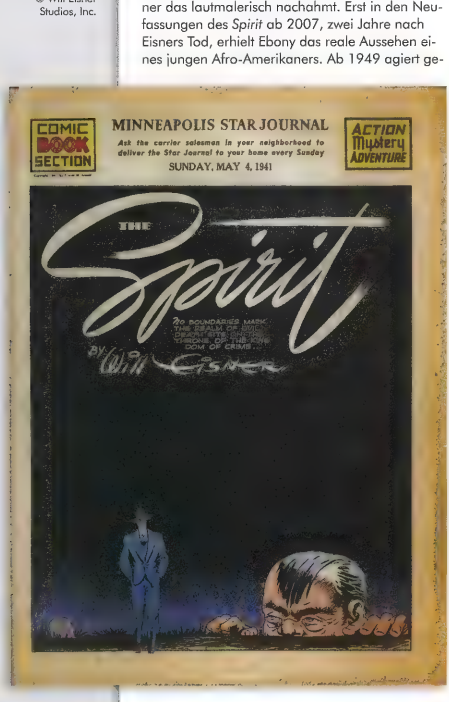
[2] Will Eisner' s The Spirit Archives, Vol. 1, June 2 - December 29, 1940; New York: DC Comics 2000, S. 27


EGAL, WIE ICH SIE VERSKLAVE, SIE WERDEN SICH IHRER FREIHEIT IMMER ERINNERN UND WERDEN IMMER VERSUCHEN, SIE WIEDERZUBEKOMMEN!!
WIR MACHEN EIN GESCHÄFT, SPIRIT... GIB MIR MEINE FREIHEIT UND ICH GEHE IN MEIN LAND ZURÜCK UND STOPPE DIESEN KRIEG... BRINGE FRIEDEN UND FREIHEIT ZURÜCK!!
OKAY!!
ALS DIE NACHT ANBRICHT FLIEGT DAS FLUGBOOT DES SPIRIT RICHTUNG MEER... AN BORD EIN GEFLÜCHTETER DIKTATOR...

Oben:
Aus der am 22. Juni 1941 erschienenen Geschichte *The Tale Of The Dictator's Reform*.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Spirit Section vom 4. Mai 1941.
© Will Eisner Studios, Inc.

Charaktere interpretiert, wie etwa von dem aus dem Radio bekannten weißen Komödienduo Amos'n'Andy, deren afro-amerikanische Parodien Eisner in den Comics nachahmte, ohne sich bewusst zu sein, Gefühle damit verletzt zu haben. Tatsächlich ist Ebony eine Karikatur wie man sie 1940 noch aus den sogenannten *Minstrel Shows* kannte, ein Stereotyp, dessen Komik primär aus seiner überpointierten Andersartigkeit und gebrochenem Englisch entstand. Bei Ebony, aber auch manchen weißen Gangstern in der Serie, begründet sich der Humor auch darauf, dass die Charaktere kein korrektes Englisch reden und Eisner das lautmalerisch nachahmt. Erst in den Neufassungen des *Spirit* ab 2007, zwei Jahre nach Eisners Tod, erhielt Ebony das reale Aussehen eines jungen Afro-Amerikaners. Ab 1949 agiert gelegentlich ein weißer Junge namens Sammy an der Seite von Denny Colt, der bis hin zur Baseballkappe und zum überzeichneten Kindchenschema im Gesicht wie eine weiße Version von Ebony wirkt.


COMIC BOOK SECTION
MINNEAPOLIS STAR JOURNAL
Ask the carrier salesman in your neighborhood to deliver the Star Journal to your home every Sunday
SUNDAY, MAY 4, 1941
ACTION Mystery ADVENTURE
THE
Spirit
BY Will Eisner

Im zweiten *Spirit*-Abenteuer, „**The Return of Dr. Cobra**", wird **Ellen Dolan**, die Tochter des Polizeichefs eingeführt. Pupillenlose Brillen, die Haare streng gebunden, Hut und Gouvernantenkleidung, dazu mit einem pittoresken Verlobten namens Horner hypothekhaft belastet, braucht es den in den Anfangsgeschichten noch sehr souverän virilen Geisterdetektiv, um ihr mit verändertem Styling eine neue Identität zu verschaffen. Als Belohnung fordert er, wie selbstverständlich, einen – ausgiebigen – Kuss. Der Spirit und die Frauen scheint zu Beginn also ein konventionelles Heldenklischee, in das Eisner jedoch bald erste komische Elemente mischt, um es schließlich, mit wenigen Ausnahmen, fast gänzlich der Screwball-Tradition zu widmen. Zu seinen gefährlichen Liebschaften gehören weibliche Gegnerinnen wie zunächst die **Black Queen** (1940), **Silk Satin** (1941) und später **P' Gell** (1946), **Lorelei Rox** (1948) oder **Sand Saref** (1950).

Kämpft der Spirit am Anfang gegen verrückte Wissenschaftler, sprechende Menschenaffen, stereotype Gangster und Nazis, so sind es später klassische Superschurken wie **The Octopus** oder **Mister Carrion** (beide ab 1946). Zumindest in Eisners Geschichten muss auch das sogenannte Böse menschlich erklärbar sein, vermutet er doch auch von einem Bösewicht, dass er „zumindest seine Mutter" gut behandeln würde. Niemand sehe sich schließlich selbst als Schurken, für viele gelte: „Der wahre Feind ist – das Leben."[3]

Die Geschichten sind stets moralisch ausgerichtet. „**The Orphans**" (1940) etwa endet mit einer Mahnung an die Jugend, Verbrechen zahle sich nicht aus; vergleichbar mit der im selben Jahr erschienenen Moralansprache eines Konkurrenten im Special Feature „The Batman says". Auch internationalen Diktatoren versucht der *Spirit* ins Gewissen zu reden. Am 22. Juni 1941 erscheint „**The Tale Of The Dictator's Reform**". Wenige Monate vor dem Eintritt der USA in den Zweiten Weltkrieg erzählte Eisner die Moritat eines „grausamen Diktators", der bereits Europa erobert habe und als Bedrohung für die ganze Welt anzusehen sei. Eines Tages begibt sich dieser Diktator mit den unverkennbaren Zügen von Adolf Hitler auf „Fact-finding-mission" in die Vereinigten Staaten. Dort muss er von den Eingeborenen einige Schläge einstecken und landet schließlich in der unterirdischen Behausung des *Spirit*. Der bietet ihm Hilfe an, unter der Bedingung, den Krieg sofort zu beenden. Der Diktator stimmt schließlich zu und versucht seine Parteigenossen in der Heimat auf den Friedenskurs einzuschwören. Diese reagie-

[3] Cinekomix-Interview mit Will Eisner von Edgar Pêra, 1994, http://cinekomix.blogspot.com/2008/11/will-eisner-cinekomix-interview-1994.html

ren ihrem Naturell entsprechend: Goebbels zieht seine Pistole, erschießt den Führer und ersetzt ihn durch ein Double. Wie viele davon notfalls vorrätig sind, verrät die Geschichte nicht ...
Eine solche Beschäftigung mit Hitler mag 1941 überrascht haben, vielleicht wurde der menschliche Zugang zu der Figur durch eine Gemeinsamkeit mit Eisners Vater inspiriert. Sowohl er als auch der Diktator waren in ihrer Jugend nicht sehr erfolgreich als Künstler im Österreich der Jahrhundertwende tätig. Eisners Vater bemalte das Innere mancher Kirche in Wien (und später jüdischer Theater in New York), wollte immer Maler sein, war nicht zufrieden mit seiner Existenz und dient dennoch als gutes Beispiel dafür, dass nicht jeder in Österreichs Hauptstadt gescheiterte Kunstmaler ein Fluch für die Weltgeschichte sein muss.

„Fabel-haft"

Wenn Eisner außer dem *Spirit* nichts geschaffen hätte, wäre das alleine schon bemerkenswert genug, urteilt **Alan Moore**. Der Gelobte meinte später, dass er die Ansprüche einer wöchentlich herzustellenden Serie zunächst unterschätzt habe, denn natürlich musste alles präzise getimt werden, Aufschübe waren nicht möglich. Trotzdem bezeichnete er die stressreiche Erfahrung nachträglich als glückliche Zeit, denn unter dem Druck des selbständigen Produzenten war es ihm möglich, mit eigenen Ideen zu experimentieren und Wege zu finden, die sich ihm in der früheren Routine kaum erschlossen hätten. „*The Spirit* war eine einfache Sache in der Hinsicht, dass ich keine Konkurrenz hatte. Niemand sagte mir, was zu tun wäre [...] Der *Spirit* war ein neues Abenteuer. Mein ganzes Leben habe ich solche Dinge unternommen, vermutlich instinktiv. Ich schätze ich bin wie ein Typ mit einer Mission, der überzeugt davon ist, das Richtige zu tun. Ich fühlte mich nicht unsterblich, aber wie jemand, der in den Kampf zieht in der Überzeugung, die Kugeln werden ihn nicht treffen."[4]

Die Kriegserfahrung hatte Eisners Sicht auf seinen Protagonisten entscheidend verändert. Nach 1945 wollte er ihn endgültig als Anti-Helden verstanden wissen. „Er war in meinen Augen jemand, der Heroismus nicht ernst nahm."[5] Auch der Zeichenstil ist danach etwas verändert. Die Figuren sind weniger kantig, die Abrundung in der Gestaltung begünstigt das Karikaturhafte, macht das Parabel- und „Fabel-hafte" mancher Geschichten auch optisch stimmiger. Eisners Zeichenstil ist von Beginn an variantenreicher als der von Bob Kane oder Joe Schuster, er siedelt viele seiner Charaktere bewusst im Karikaturhaften an. Immer wieder wechselt er die Perspektive in seinen Szenerien, von den ersten Folgen an hat der Zuseher das Gefühl, eher einem Film als einer statischen Bildgeschichte zu folgen. „Meine Geschichten stellen sich auf die Umgebung ein. Diese beeinflußt meinen Stil [...] Ab Anfang meiner Beschäftigung mit dem *Spirit* war ich besessen von der Vertikalen. Alles in *The Spirit* war entweder unten oder oben. [...] Daher waren auch die Lichteffekte sehr wichtig. Das beeinflusste meine graphische Gestaltung."[6] Frank Miller meinte, Eisner habe ihn gelehrt, in welchem Zeitalter oder Raum man sich befinde, wer oder was einen umgebe, könne bereits durch eine Tischkante, ein Treppengeländer

THE SPIRIT SECTION
THE STARLEDGER
SUNDAY, APRIL 3, 1949
ACTION Mystery ADVENTURE
AN ANCIENT IRISH LEGEND HAS IT THAT IN 1690 PETER KERRIGAN PLANTED THE EARTH OF HIS VAST ESTATE A POT OF GOLD... IN GRATITUDE TO THE LEPRECHAUN WHO HAD MADE HIM WEALTHY. THROUGH THE CENTURIES, SO IT IS TOLD, THE LEPRECHAUN HAS BEEN WATCHING OVER THE GOLD IN ITS LONG FORGOTTEN GRAVE... PROTECTING IT... ...OF COURSE. THIS WAS IN THE DAYS WHEN PEOPLE BELIEVED IN LEPRECHAUNS...
THEREFORE, YOU CAN EASILY UNDERSTAND WHY SPIN, ALI BEN, AND "ROCKSALT" (THREE GENTLEMEN OF CHANCE) EXPECTED TO FALL HEIR TO KERRIGAN'S GOLD WITHOUT ANY TROUBLE AT ALL.
BUT WHAT THEY DIDN'T EXPECT WAS...
BOOM
AH... GOOD EVENIN' TO YEZ...
SPIRIT

Oben:
Spirit Section vom 3. April 1949.
© Will Eisner Studios, Inc.

Links:
P'Gell auf der Titelseite der am 25. Mai 1947 erschienenen *Spirit Section*.
© Will Eisner Studios, Inc.

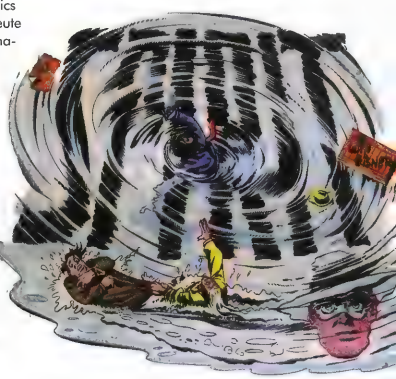
[4] Eisner / Miller. A One-On-One Interview Conducted By Charles Brownstein, Milwaukee: Dark Horse Books 2005, S. 45.
[5] Will Eisner' s The Spirit Archives, Vol. 1, June 2 - December 29, 1940; New York: DC Comics 2000, S. 9.
[6] Eisner / Miller. A One-On-One Interview Conducted By Charles Brownstein, Milwaukee: Dark Horse Books 2005, S. 266

COMIC BOOK SECTION
THE CHICAGO SUN
ACTION Mystery ADVENTURE
SUNDAY, MARCH 24, 1946
THE SPIRIT
BY WILL EISNER
In the dark valleys of the underworld where men fear to tread the kindly law and only
DEATH stands here, The SPIRIT!

Oben:
Spirit Section vom 24. März 1946.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Detail aus der *Spirit Section* vom 8. September 1946.
© Will Eisner Studios, Inc.

oder eine Lampe dargestellt werden.
Im Laufe der Jahre entwickelte Eisner Szenarien, die klassische Pulp-Tradition ebenso integrierten wie die Bauart traditioneller Kurzgeschichten, als deren Vorbilder er so unterschiedliche Namen wie **O. Henry** (eigentlich William Sydney Porter), **Saki** (eigentlich Hector Hugh Munro) und **Ring Lardner** nannte. Auch zeichnerische Lehrmeister wie **George Herriman** oder **Milton Caniff** studierte er gut. So entstanden, nach anfänglichen Zugeständnissen an das Superheldengenre, Geschichten, wie es sie in der Form bisher nicht in Comics gegeben hatte, in denen der eigentümliche, heute als zeitlos einzustufende Humor bald die Dramaturgie dominierte. Manche Geschichten wurden wie Moritatentafeln montiert, andere in Versen erzählt, oder pantomimisch wie ein Stummfilm. Papierstreifen, Zeitungsblätter fliegen durch die Luft, das auf ihnen Geschriebene erzählt die Handlung weiter, Straßenschilder werden zu Text-Tafeln. Im Laufe der Zeit veränderte Eisner die Größe der Panels je nach ihrem Erzählungswert. Noch heute, ist **Dave Gibbons** (*Watchmen*) überzeugt, könne ein Student des Mediums Neuerungen und Verfeinerungen narrativer Techniken am besten in der Chronologie der *Spirit*-Geschichten studieren.
Als seine persönliche Lieblingsgeschichte bezeichnete Eisner „**The Story Of Gerhard Shnobble**" (1948). Darin entdeckt ein Durchschnittstyp an seinem achten Geburtstag, dass er fliegen kann. Da man es ihm nicht glaubt, vergisst er es und beschließt nach dem Versagen in Leben und Beruf, nun doch durch seine Gabe berühmt zu werden. Er springt von einem Hochhausdach und schwebt elegant wie ein Vogel Richtung Erde. Zur gleichen Zeit prügelt sich der *Spirit* auf dem Gebäude mit ein paar Gangstern, einer davon zielt mit einer Waffe auf ihn und drückt ab. In diesem Moment kreuzt Gerhard Shnobbles Flugbahn jene der Kugeln, das rettet dem Detektiv das Leben und zerstört jenes des Flugaspiranten. Von allen unbemerkt prallt er auf den Boden wie ein gewöhnlicher Selbstmörder. Man solle nicht um Shnobble weinen, fordert der Erzähler, sondern vielmehr um die ganze Menschheit. Denn niemand in der Menge, die seinen Körper zerschellen sah, wusste oder ahnte auch nur, dass Shnobble an dem Tag geflogen war … Hier blitzt die Skepsis gegenüber der Gewichtung in Superhelden-Szenarien wieder auf. Auch in dieser Episode kann der *Spirit* mit seiner Körperkraft Gegner in den Schwebezustand versetzen, doch die wahren Besonderheiten, so Eisner, die wirklich wichtigen Versuche vom Boden der „Normalität" abzuheben, spielen sich in anderen Bereichen ab.
Die Titelsequenz zu *The Spirit* war stets Teil des künstlerischen Konzepts und niemals auf dieselbe Art ausgeführt. Dieser Umstand, den Zeitungsmacher anfangs bemängelten, da sie die Serienlogos gerne auf den Umschlagseiten plazierten, hatte durchaus praktische Gründe. Weil er sich des transitorischen Charakters seines Publikums bewußt war, versuchte er den Einstieg in die Geschichte wie einen Filmvorspann so dramatisch wie möglich zu komponieren, um die Leser für den Rest der Story zu interessieren. Dafür benutzte Eisner bald eine ganze Seite. Diese erinnert manchmal an die gotischen Initialen in mittelalterlicher Schriften: Wie der Teaser einer TV-Serie oder eines Films sollte die Seite das Interesse an der zu erzählenden Geschichte wecken, ein wenig von dem vorgeben, was kommen würde und zumindest dazu führen, diese Seite umzublättern.



Später war er stolz darauf, die sogenannten „Flash pages" erfunden zu haben, durch deren Anblick sich sein Kollege **Stan Lee**, eigenen Angaben zu folge „wie weggeblasen" fühlte. Der Autor **Kurt Vonnegut** erinnerte sich, dass sein Vater, ein Architekt, ihn deshalb auf Eisners Comics aufmerksam machte.

Man sprach oft von Eisners Verbundenheit mit dem Medium Film, nannte den *Spirit* den ***Citizen Kane*** unter den Comics. **Orson Welles** Filmdrama aus dem Jahr 1941, ein Jahr nach Geburt des *Spirit* gedreht, gilt für viele immer noch als der „beste Film der Welt". Das liegt weniger an der raffiniert in rückwärtiger Chronologie erzählten Geschichte, sondern vor allem an der revolutionären Bildsprache des Kameramannes **Gregg Toland**. Dieser orientierte sich bei *Citizen Kane* an deutschen Stummfilmvorbildern, deren Licht- und Schattenwirkung, die erfolgreich gegenüber der präzise ausgeleuchteten amerikanischen Filmschule kontrastierte. Mit Objektiven, die große Schärfentiefe garantierten, war es Toland möglich, Bilder mit erstaunlicher Tiefenwirkung zu erreichen, Gegenstände dadurch in den Vordergrund zu rücken. Zudem wechselt die Kamera oft die Perspektive, fährt aus extremer Untersicht in die Vogelperspektive, schwebt dann von oben wieder zu den Personen nieder. Einiges davon übernimmt Eisner in seine Darstellungsweise. Er hat der intermedialen These nie widersprochen, legte aber Wert auf seine Darstellung der Dinge. In den 1930er und 1940er Jahren beeinflusste der Film auch die Lesegewohnheiten im graphischen Gewerbe, das Publikum wollte die kinematographische Grammatik auch im gezeichneten Objekt wiederfinden, weshalb Eisner manches wie ein Kameramann komponierte. Allerdings betonte er: „Ich habe absolut nicht die Absicht, die Essenz eines anderen Mediums einzufangen. Ich suche nach einer Verbindung zwischen mir und dem Leser. Die einzige andere Unterhaltungsform, die eine echte, lebendige Verbindung zwischen dem Betrachter und dem Akteur bietet, ist das Theater [...] Im Film bist du nur eine Kamera. Es gibt keinerlei Kontakt zwischen dir und den Schauspielern. Es ist eine Erfahrung in die man selbst eintauchen muss. Man ist Betrachter, Comics dagegen sind eine Form, an der man teilnehmen kann."[7] Seine Figuren dürfen es natürlich ironischer ausdrücken. „Was ist das für ein drittklassiger Kinostoff?"[8] fragt Commissioner Dolan schon 1940 in der Episode „Mr. Midnight".

Will Eisners letzte Arbeit war ***The Spirit & the Escapist*** (2005), in der sein Held einen Kollegen trifft, den der Autor **Michael Chabon** für seinen Roman ***The Amazing Adventures of Cavallier & Clay*** 2000 erfand, den *Escapist*. Es ist ein freundliches Zunicken Eisners gegenüber der Verbeugung eines jungen Autors vor einem Großmeister des Genres. Eisners Sicherheit im Jahr 1940, Comics könnten eine eigene Kunstform werden, hätte er in seiner Romanfigur des Joe Kavalier nachempfunden, meint Chabon. In *The Spirit & the Escapist* blitzt noch einmal Eisners Ironie gegenüber dem Superhelden-Kosmos auf. Ob er sich je überlegt habe, was denn Helden für die Gesellschaft tun würden, fragt der *Spirit*. Darüber habe er noch nicht nachgedacht, antwortet der *Escapist*, aber: „Ich schätze, wir sorgen für eine schnelle Lösung und ein glückliches Ende."[9]

Man sieht: Der Name *Spirit* ist in vieler Hinsicht passend gewählt, verkörpert besser als etwa *Ghost* auch *Geist* im Sinne von *Witz*. Keine andere seiner Kreationen hat Eisner – in Summe – länger beschäftigt. *The Spirit* blieb seine populärste Figur, deren Erfolg sich schon in den ersten Publikationen manifestierte. Die wichtigen Nachrichten mochten in anderen Teilen der Zeitung stehen, wegen ***The Spirit Section*** wurden manche überhaupt gekauft und auch gelesen. „Ich mag ihn," antwortete Eisner in späteren Jahren auf die Frage nach dem *Spirit*. Ob er ihm selbst nachempfunden wäre? „Nun, am Anfang war er wie ich, dann belegte mich jemand mit einem Fluch und ich wurde Commissioner Dolan."[10] R

GRRR!!!
UNGH!!
KOMME NICHT FREI!
WAS IST DAS?
ICH BIN DER ESCAPIST!
HABE SCHON VON DIR GEHÖRT. WAS FÜHRT DICH HER?
ICH BIN EBENFALLS P'GELLS GEFANGENER. SIE WILL VON CHABON EIN LÖSEGELD ERPRESSEN... BESCHÄMEND!
IST MIR NICHT MINDER PEINLICH... UGH... KANN DIESE FESSELN NICHT LÖSEN!

Unten:
Aus der im April 2005 und damit erst nach Eisners Tod veröffentlichten Geschichte *The Escapist & The Spirit*.
© Will Eisner & Michael Chabon

[7] Eisner / Miller. A One-On-One Interview Conducted By Charles Brownstein, Milwaukee: Dark Horse Books 2005, S. 88.
[8] Will Eisner' s The Spirit Archives, Vol. 1, June 2 - December 29, 1940; New York: DC Comics 2000, S. 64.
[9] Will Eisner. Klassiker der Comic-Literatur, Band 13. Frankfurt: Panini Comics 2005, S. 254
[10] Will Eisner: The Spirit of an Artistic Pioneer, http://www.youtube.com/watch?v=uRJ_IbPjDOM

EISNER: Die P*S-Jahre

Von Cat Yronwode

Jeder waschechte „Spirit"-Fan weiß zu sagen, dass Will Eisner, nachdem er aufgehört hatte, die Abenteuer von Denny Colt zu zeichnen, an einem *Educational Comic* für die Amerikanischen Streitkräfte gearbeitet hat. Den meisten Fans ist darüber hinaus bekannt, dass Eisner in diese Arbeit für das Magazin ***P★S – The Preventive Maintenance Monthly*** zwanzig Jahre lang den Großteil seiner Zeit investiert hat. Einige der Fans, vor allem diejenigen mit stark anti-militaristischer Grundeinstellung, wundern sich darüber, dass jemand, dessen sonstige Comics stark vom Geist des Humanismus durchdrungen sind, sich dazu hergeben konnte, sein Talent in den Dienst der Armee zu stellen. Und die wenigen Exemplare von ***P★S***, die ab und zu auf Comic-Börsen auftauchen – wo sie, je nach Inhalt und Alter, Preise zwischen einem und fünfzehn Dollar erzielen –, steigern die Verwunderung noch, sehen doch viele der darin abgebildeten Gestalten einigen „Spirit"-Nebenfiguren verblüffend ähnlich. Für die meisten Eisner-Fans aber, vor allem diejenigen in Übersee, die nie ein Exemplar von ***P★S*** in Händen gehalten haben, ist das ganze Thema schlicht ein Buch mit sieben Siegeln.

Oben:
Cover von *P★S Magazine* 48 aus dem Jahr 1956.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Will Eisner bei Schießübungen in der Army, 1942.
© Will Eisner Studios, Inc.

P★S ist in gewisser Weise ein Resultat Eisners eigener Arbeit für die Streitkräfte während des Zweiten Weltkriegs. Damals war Eisner als Autor und Cartoonist im Pentagon stationiert und hatte eine lustige Figur mit deutlich vorstehenden Zähnen kreiert, die auf den Namen **Joe Dope** hörte. Joe Dope war eine Weiterentwicklung eines Gefreiten namens **Dogtag**. Eisner hatte diesen – ebenfalls mit Häschenzähnen ausgestatteten – G.I. für einen wöchentlichen Strip entworfen, der in den ersten Monaten nach seiner Einberufung in seiner damaligen Kasernenzeitung erschienen war.

Joe Dope nun war, wie sein Vorgänger, all das, was ein guter Soldat möglichst nicht sein sollte. Er hatte seinen ersten Auftritt auf einer Reihe von zweifarbigen Bildern in Poster-Manier, die Eisner eigenständig entwickelt und gezeichnet hatte und die jeweils einen Limerick enthielten, der erklärte, welchen Mist Joe Dope diesmal wieder gebaut hatte. Joe Dope hielt sein Gewehr nicht sauber, also explodierte es ihm im Gesicht. Joe Dope frisierte seinen Jeep, bis der Motor in Feindesland seinen Geist aufgab. Joe Dope war, kurz gesagt, ein einziges, dräuendes Unglück – das sich dann auch prompt einstellte. Er transportierte eine simple Moral: „Seid nicht wie Joe, Leute, seid keine Trottel! Reinigt eure Knarren! Pflegt eure Jeeps! Da draußen geht's um euer Leben!"

Im Pentagon wurde Eisner der Redaktion von ***Army Motors*** zugeteilt, einem Monatsmagazin, das ganz einem für die Streitkräfte damals neuen Konzept gewidmet worden war: der Instandhaltung der Ausrüstung. Joe Dope begleitete Eisner und brillierte in einer Serie von Zweiseitern, in denen seine üblichen Verwüstungen geschildert wur-

den. Schon bald bekam er in Gestalt des Gefreiten **Fosgnoff** einen Kollegen an die Seite gestellt, der noch trotteliger war als er selbst, sowie die Gefreite **Ona Ball**, WAC, die Dope mit Begeisterung jeden seiner Fehler vorhielt. Zwei weitere neue Eisner-Schöpfungen hatten in *Army Motors* ihren ersten Auftritt: **Connie Rodd** und Sergeant **Half-Mast McCannick**. Die beiden traten allerdings nie im „Joe-Dope"-Strip in Erscheinung, sondern hatten ihre eigene Kolumne, „**Dear Abby**", in der es um die Wartung und Pflege von Fahrzeugen und um andere technische Fragen ging.

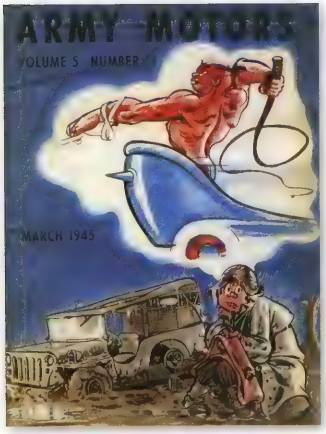
„Vor 1942", so Eisner, „gab es keine präventive ‚Instandhaltung der Ausrüstung' bei den Streitkräften. Die Briten hatten Wartungs-Experten, aber dass jemand etwas reparierte, *bevor* es kaputt ging, war ein Gedanke, den erst General Campbell für das Militär aufgegriffen hatte. Angesichts der Lage war es eben besser, ein ausgefranstes Kabel abzukleben, statt auf den Kurzschluss zu warten und dann das ganze Gerät auszutauschen. Meine Aufgabe bestand nun darin, das Konzept der ‚Präventiven Instandhaltung' an den Mann zu bringen. Das heißt, du versuchst Leute vom Nutzen freiwilliger Mitarbeit zu überzeugen – etwas, das die Armee nie zuvor versucht hatte. Dort wurden Befehle ausgegeben und befolgt. Es wurde gesagt: ‚Um neun Uhr hat die Truppe Moral zu haben', und dann hatte um neun Uhr halt jeder Moral. Niemand hatte sich je mit der Frage auseinandergesetzt, wie man einen Untergebenen dazu bekommen konnte, bei einer Sache freiwillig mitzumachen. Die einfachen Soldaten kümmerten sich nicht um ihre Ausrüstung und dachten, die Armee würde immer für alles Ersatz haben.

Und hier kam Joe Dope ins Spiel: ‚Du willst doch

Joe Dope has the habit, we fear,
Of oiling his field piece by ear
Instead of by chart...
And because he's so smart
He has skipped something vital, it's clear!
Don't be a dope!
HANDLE EQUIPMENT RIGHT!

nicht so ein dämlicher Volltrottel sein wie *der*, oder? Nein, du willst scharfsinnig sein und gerissen!' Also macht Joe Dope stellvertretend all diese gefährlichen und dummen Sachen. Er liefert das schlechte Beispiel."

Auch den anderen Charakteren sind leicht zu durchschauende Funktionen zugewiesen. Connie Rodd, die umwerfend schöne Mechanikerin, hatte die Leser zu fesseln, für ein bisschen Humor zu sorgen und ihnen knallharte Fakten über den Umgang mit Maschinen in leicht versüßter Form einzuflößen. Sergeant Half-Mast, ein Dolan-Doppelgänger, war, Eisner zufolge, „ursprünglich als Halbgebildeter konzipiert. Aber nach einer Weile wurde er trotz seines Namens ein kompletter Mechaniker." Half-Mast untersteht eine Frage-und-Antwort-Kolumne, in der er mit väterlicher Fürsorge Tricks und Kniffe weitergibt, die dem geplagten Soldaten helfen können – und zwar ohne ihn dabei in Gefahr zu bringen.



Oben:
Einer Ausgabe von *Army Motors* beigelegtes Joe Dope-Poster, 1943.
© Will Eisner Studios, Inc.

Links:
Cover einer Ausgabe von *Army Motors*, März 1945.
© Will Eisner Studios, Inc.

Der Gefreite Fosgnoff, Joe Dopes Sidekick, entstammte demselben Winkel in Eisners Gehirn, dem auch Gestalten wie Ebony, Algernon P.S. Tidewater oder Wachtmeister Klink entsprungen waren. Im Gegensatz zu den anderen Armee-Charakteren war sein Name allerdings kein Wortspiel: „‚Fosgnoff' war einfach ein Wort, das wir verwendeten, als ich noch zur Schule ging. Eines Tages hatten wir damit begonnen, eine eigene Sprache zu erfinden: ‚... fleehoo, fosgnoff ...' – ‚Fosgnoff' bezeichnete einfach einen dummen Trottel, während ‚fleehoo' ein schönes Mädchen war, das die Straße entlang spazierte. Das war unser Rotwelsch, wie ‚fortesan und cranifrantz' und so." Eisner war von dem Namen offenbar sehr angetan, denn er verwendete ihn auch im „Spirit": In der Episode vom 13ten Juli 1947 gibt es einen Bösewicht namens Fosgnov Slash – man beachte die abweichende Schreibweise.

Joe Dope und seine Freunde gaben sich während

With an air of complete unconcern
Joe Dope speeds his Jeep 'round a turn
And slams on his brakes
At each stop that he makes –
You'd think we had tires to burn!
Don't be a dope!
HANDLE EQUIPMENT RIGHT!

des ganzen Krieges auf den Seiten von *Army Motors* die Ehre. Nachdem Eisner Ende 1945 ausgemustert worden war, wurden sie – zusammen mit dem Bedürfnis, das Konzept präventiver Instandhaltung zu „verkaufen" – allesamt eingemottet. Erst nach dem Beginn der Feindseligkeiten in Korea kam Eisner auf die Idee, seine Truppe aus der Versenkung zu holen und, wo er nun einmal dabei war, die Armee davon zu überzeugen, dass aus dem Ansatz von *Army Motors* mehr herauszuholen war. Er hatte mit *American Visuals* inzwischen ein Unternehmen gegründet, das instruktive Comics produzierte, in der Regel vierfarbige Hefte, die der *Spirit Section* ziemlich ähnlich sahen. Die Armee war von der Idee eines Präventive-Instandhaltung-Comichefts zwar nicht sehr angetan, aber nach einer Testphase stimmte man einem Monatsmagazin mit einem Vierfarb-Mittelteil zu, während der Rest schwarzweiß mit einer

Oben:
Einer Ausgabe von *Army Motors* beigelegtes *Joe Dope*-Poster, 1943.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Cover von *P★S Magazine* 6 aus dem Jahr 1951.
© Will Eisner Studios, Inc.

Schmuckfarbe gedruckt wurde. Der Mittelteil umfasste in der Regel acht Seiten und beinhaltete, was die Regierung beschönigend als *continuity* bezeichnete – also eine Geschichte in Comicform. Held, oder besser: Anti-Held dieses Features war Joe Dope, dem sich nun auch Connie und Half-Mast zugesellten.

Norman Colton, der *Army Motors* redaktionell betreut hatte, wurde der erste ***P★S***-Redakteur. Es war seine Idee, alle technischen Artikel in einem ungezwungenen Slang abzufassen, den die G.I.s als ihren eigenen erkennen und annehmen sollten. So las sich zum Beispiel eine Anweisung, alle M-24-Panzerkanonenrohre abzuliefern, deren Seriennummer mit einem „D" anfing, wie folgt:
Du, mein Freund, bist vielleicht gerade dabei, eine Waffe abzufeuern, die besser nie abgefeuert werden wird. Solltest du die Hand, mit der du gerade nicht in diesem Heft blätterst, am Abzug einer Seventy-Five haben, deren Handbuch irgendwie verschwunden ist, solltest du jetzt besser mit beiden *Händen weiterlesen.*
Die Lebensdauer eines 75-mm-M6-Rohres einer M24 bemisst sich auf genau 1000 Schuss. Wann dieses Limit erreicht wird, kannst du nur wissen, wenn die Geschichte deiner Waffe im zugehörigen Handbuch penibel verzeichnet wurde. Ohne das Handbuch kannst du also nur eins tun: das Rohr sofort in die Tonne treten, wenn seine Seriennummer mit einem großgeschriebenen „D" anfängt … und zwar ohne „wenn" und „aber", klar?
In dieser Armee, Mister Jones, sind Männer nämlich mehr wert als Kanonenrohre. Man wird es dir danken, wenn du die großzügig bemessene Sicherheitsmarge deiner Waffe niemals voll ausreizt.
Dieser Schreibstil war, zumal in Verbindung mit einem von Eisners ausdrucksstarken Cartoons, so eindringlich, dass er auch heute noch zu fesseln vermag, obwohl die bebilderten Anweisungen inzwischen bedeutungslos sind und sich auf Waffen und Fahrzeuge beziehen, die als antike Sammlerstücke gehandelt werden. Es ist faszinierend, von tödlich gefährlichen defekten Heizanlagen zu lesen, oder mitzuverfolgen, warum man niemals ein 12-Volt-Hilfsaggregat in einem 24-Volt-Fahrzeug verwenden sollte, wenn man es nur an eine seiner Batterien angeschlossen hat.

Noch mehr Lesespaß bereiten allerdings die *continuities*. Sie bestehen jeweils aus einer sechsseitigen Geschichte, in die eine Doppelseite mit einem illustrierten Limerick eingebettet ist, so dass Eisner genügend Raum für eine rudimentäre Charakterentwicklung zur Verfügung stand. Connie mauserte sich zu einer außergewöhnlichen, raffinierten Mechanikerin, die niemals zu bemerken schien, dass alle Männer in ihrer Umgebung bei ihrem Anblick wortwörtlich zu sabbern anfingen. Und Joe Dope – nun, er war nicht mehr nur einfach ein Trottel. Er bunkerte Ersatzteile, kümmerte

sich nicht um Instandhaltungsdirektiven und hatte keine Ahnung, wie ein Anforderungsschein auszufüllen war. (Connie würde ihm – und dem Leser – erklären, was wo in ein solches Formular einzutragen wäre, dabei verführerisch lächeln und irgendwie ihre Bluse verlieren.) Gefreiter Fosgnoff, der ungefähr soviel Verstand wie ein sechs Wochen altes Baby besaß, folgte Joe überall hin, einem schadhaften Schatten gleich. Was für eine Truppe! Unterstützt durch außergewöhnlich schöne Vierfarb-Kolorierungen garantierte sie ihren Lesern ungetrübte (und lehrreiche) Unterhaltung.

Eisner schrieb alle seine *continuities* selbst, auch wenn die Ideen und Themen aus dem ***P★S***-Stab stammten.

JOE DOPE
HEY, HEY! WHEN "JOE DOPE" COMES TO ENGINE AGAIN...
SURE!
OH, YOU'RE REWARDED, WORM! DYNAMITE PRIZE! A POSTER... LIKELY WORMFOOD... AND EVEN A BOXING GLOVE TO KNOCK HIM WHEN HE PISES...
I GEEV OP! THIS IS TOO MUCH FOR MY SANGUINE TEMPERAMENT! I MUST FIND SOLACE!
HA HA HA HA HA
NOW! WILL YOU REMEMBER, ALL TIME ..... WHAT AND YOU THINKING OF?!

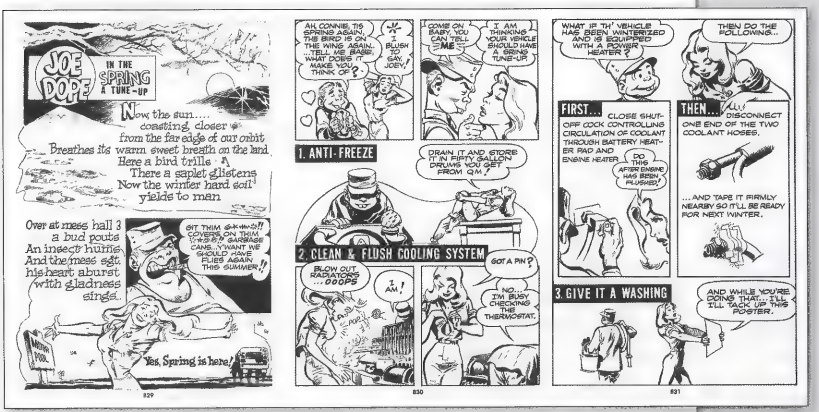
Laut Eisner lassen sich zwei Arten von instruktiven Comics unterscheiden. Zum einen diejenigen, die Herstellungsabläufe oder andere prozessuale Strukturen darstellen, und zum anderen solche, in denen versucht wird, den Leser aufzuklären, zu bilden oder sonstwie voranzubringen. In einem typischen „Prozess"-Comic würde zum Beispiel erklärt, wie man am besten einen Ölfilter wechselt oder wie man Ersatzteile für seine Fahrzeuge beantragte. In einem „Aufklärungs"-Comic würde dagegen zu vermitteln versucht, warum überzählige Teile nicht gehamstert sondern in den Verteilerkreislauf zurückgegeben werden sollten. In einem solchen „Propaganda"-Comic würde die Notwendigkeit, sich freiwillig auf die Ziele des Programms der „Präventiven Instandhaltung" einzulassen, besonders betont werden.

Eisner schien immer eine besondere Vorliebe für instruktive Comics gehabt zu haben, in denen es weniger um technische Fragen und mehr um die Persönlichkeitsbildung ging. Zum einen boten diese mehr Raum für Humor, und zum anderen war zu ihrer Herstellung nicht so viel Faktenrecherche nötig. Die besten *continuities* zogen den Leser mit Humor in ihren Bann, verwendeten ein, zwei Seiten auf seine Persönlichkeitsbildung – klopften ihn also meistens weich – und überfielen ihn dann auf der letzten Seite mit all den technischen Daten, die er brauchte, um im Sinne der präventiven Instandhaltung das Richtige zu tun.

Um den Leser zu fesseln, bediente sich Eisner zahlreicher erzählerischer Tricks und Kniffe, die er ursprünglich für den „Spirit" entwickelt hatte. Mit heftigem Helldunkel leuchtete er die Stimmungen seiner Charaktere aus, um mal direkt eine humorvolle Note zu treffen, dann wieder Spannung aufzubauen, die aber in der Regel ebenso auf al-

Oben:
Joe Dope-Comic in *Army Motors* vom Mai 1945.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Die *Joe Dope*-Geschichte *In the Spring a Tune-Up* erschien in *P★S Magazine*.
© Will Eisner Studios, Inc.


JOE DOPE
IN THE SPRING A TUNE-UP
Now the sun.... coasting, closer from the far edge of our orbit
Breathes its warm sweet breath on the land
Here a bird trills
There a saplet glistens
Now the winter hard soil yields to men
Over at mess hall 3 a bud pouts
An insect hums
And the mess sgt. his heart aburst with gladness sings!
BIT THEM @&%#!! COVERED ON THEM YESTERDAY BARRAGE CANS. Y'WANT WE SHOULD HAVE FLIES AGAIN THIS SUMMER?!
Yes, Spring is here!
829
AH, CONNIE, 'TIS GOOD TO SEE THE BIRD IS ON THE WING AGAIN. TELL ME BRAIN, WHAT DOES IT MAKE YOU THINK OF?
I BLUSH TO SAY, JOEY!
COME ON BABY, YOU CAN TELL ME
I AM REMINDING YOUR VEHICLE SHOULD HAVE A SPRING TUNE-UP
1. ANTI-FREEZE
DRAIN IT AND STORE IT IN RIFFRAFFOLOGY DRUMS YOU GET FROM QM.
2. CLEAN & FLUSH COOLING SYSTEM
BLOW OUT RADIATORS ...DOOPS
I AM!
I'M BUSY CHECKING THE THERMOSTAT.
GOT A PIN?
830
WHAT IF TH' VEHICLE HAS BEEN WINTERIZED AND IS EQUIPPED WITH A BOWMAN HEATER?
THEN DO THE FOLLOWING...
FIRST... CLOSE SHUT-OFF COCK CONTROLLING CIRCULATION OF COOLANT THROUGH BATTERY HEATER PAD AND ENGINE HEATER.
DO THIS AFTER ENGINE HAS BEEN PLUGGED!
THEN... DISCONNECT ONE END OF THE TWO COOLANT HOSES.
...AND TAPE IT FIRMLY NEARBY SO IT'LL BE READY FOR NEXT WINTER.
3. GIVE IT A WASHING
AND WHILE YOU'RE DOING THAT, I'LL TACK UP THIS POSTER.
831

HAIRNET
HOW FREE-TURN-IN WORKS
JOE DOPE
I THE STORY YOU ARE ABOUT TO HEAR IS TRUE... EVEN THE NAMES HAVE BEEN KEPT TO PROVE YOU AIN'T INNOCENT.
RING
RING
2892 HOURS...
RING
RING
CHARGE O' QUARTERS, SERVICE COMPANY. PRIVATE POSSNOFF SPEAKIN'
YEAH, ???
YEAH! ???
2253 HOURS, WE TOLD ANOTHER ANGLE
WHAT'RE YOU GUYS DOIN' HERE AT THIS TIME OF NITE ???
WHAT'D THEY DO - FIX HOOT-LOCKER?
...THEY SAID IT WAS A ROUTINE CHECK-UP
LATRINE RUMOR: AN I-E TEAM'S GONNA MAKE A SPOT INSPECTION FOR UNAUTHOR IZED PARTS TOMORROW!!
SO?
...SSHHH! I HAPPEN TO BE SLIGHT-LY IN A COMPANY OF VEHICLES ARE BEAUTIES!
OUR JOE FIND THEM PARTS!
CRASH BOOM
2539 HOURS.
NOTHIN'?
NOTHIN'!
NOTHIN...
2553 HOURS... WE WERE BACK IN THE CHEMICAL ROOM
JOE... I'M SURE IT'S OF THESE GUYS OVERSTOCKED AND THEY AIN'T TALKIN'
ONLY ONE THING TO DO, NOW.
THIS IS THE POST... FILLED WITH MEN... SOME OF THEM GOOR-GIRF... I SHOULD KNOW ... I'M IN SUPPLY!!
IT IS FRIDAY 1630 HOURS... I AM C.Q. WORKING THE ORDERLY ROOM OUT OF SERVICE COMPANY.
RING
MY PARTNER'S NAME IS JOE DOPE... THE BOYS IS COL. FILNTY MY NAME'S POSSNOFF
HI!
HI!
1945 HOURS... WE HAD CHECK ED ALL THE REQUISITION FORMS OF '51 COMPANY SIX MONTHS...
BAR MORE ORDERS? TUAN NEEDED?
YUP!
1951¼ HOURS... WE BEGAN OUR SEARCH IN THE SUPPLY ROOM, BACK OF THE 3.5!!
ENTRY PARTS? WHY MAN WE GOT JUS' ENUF TO GET 'EM!
HIS SHELVES ARE CLEAN!
PUT THIS SIGN OUT FRONT ON THIS BUILDING.
ALL SURPLUS CHEMICAL EQUIPMENT
A JOE DOPE POSTER JOE?
RIGHT... IF YOU WANT A BETTER LOOK. TURN THE PAGE.
781
782
783

berne oder absurde Weise aufgelöst wurde. Nicht selten wurden Parodien populärer Radio- oder Fernsehshows geboten, wie sie auch im „Spirit" oft anzutreffen waren. Und zusätzlich gab es viele Anspielungen auf bekannte dreckige Witze und Klo-Sprüche – schließlich bestand die Leserschaft des Magazins in den ersten zwei Dekaden seiner Existenz zum überwiegenden Teil, wenn nicht gar ausschließlich, aus Männern. All das wurde genau so eingesetzt wie die irreführenden „dunklen" Stimmungen: Die Erwartungen des Lesers wurden angestachelt, doch am Ende stand eine witzige, humorvolle Auflösung, keine anzügliche, schlüpfrige.

Oben:
Die *Joe Dope*-Geschichte *Hairnet* erschien in *P★S Magazine*.
© Will Eisner Studios, Inc.

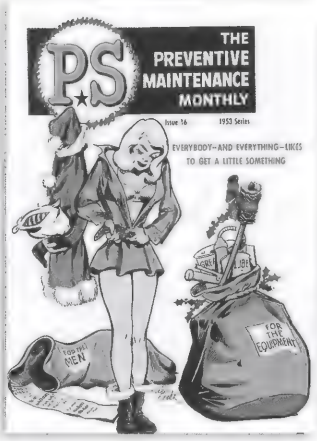
Unten:
Cover von *P★S Magazine* 16 aus dem Jahr 1953.
© Will Eisner Studios, Inc.

***

Die drei Geschichten, die in Auszügen auf der vorherigen Seite unten und auf dieser Doppelseite zu sehen sind, zeigen jeweils einen der verschiedenen Aspekte von Eisners Umgang mit den durch das Magazin an ihn gestellten Anforderungen.

„In the Spring a Tune-Up" [„Frühjahrsputz"] ist eine gradlinig erzählte Version des „Prozess"-Comics. Nach ein paar einleitenden Zweideutigkeiten kommt Connie schnell zur Sache und zeigt Joe, wie er seinen Wagen fit macht für die kommenden Sommermonate. Die rudimentäre Erzählung wird zusammengehalten durch Joes Interesse an Connies Anatomie, und visuelle Reize für den Betrachter entstehen durch den Verlust eines funktional bedeutenden Knopfes an ihrer Bluse. Eisner erlaubt sich ein wenig Schwelgerei in blankem Nonsens, doch im Grunde kommt die Botschaft auch für Anfänger in Fragen der Mechanik klar und unmissverständlich rüber.
Die Geschichte vom „Lucky Pierre" ist ein wenig kürzer als der Durchschnitt und ein klassisches Beispiel für einen „Aufklärungs"-Comic. Ausgehend von dem geflüsterten Rekurs auf einen damals populären dreckigen Witz („Kennst du schon den mit Lucky Pierre", wird Fosgnoff von Joe gefragt – dabei auf „den Mittleren von Dreien" bei gewissen Gruppensex-Stellungen anspielend), entwickelt sich die Geschichte schnell zu einem moralischen Appell im Sinne der präventiven Instandhaltung.

„Hairnet" [„Haarnetz"] schließlich ist eine Kombination von „Prozess"- und „Aufklärungs"-Comic. Es wird beschrieben, wie man ein Programm zur Ablieferung von überschüssigen Ausrüstungsteilen aufzieht, und die Leser werden motiviert, ihre eigenen Lager umgehend aufzulösen. Dass es sich



bei „Hairnet" um eine „Dragnet"-Parodie handelt, eine damals ungemein populäre Radio- und Fernsehserie [wörtl. „Schleppnetz" oder „Rasterfahndung"; dt. als „Polizeibericht"; die deutsche Übernahme des „Dragnet"-Serienkonzepts firmierte als „Stahlnetz"], komplett mit *film noir*-Beleuchtungs- und Soundeffekten, versah eine ansonsten eher dünne Botschaft mit einer zweiten und dritten Unterhaltungsebene.

P★S war, in den Worten Will Eisners, „eine Erfolgsgeschichte". Bei der Truppe war das Blatt ungemein beliebt, und die anfangs skeptische Armeeführung erkannte schnell, dass es eine wertvolle Ergänzung zu all den Wälzern voller technischer Einzelheiten war, die von den Experten am Fließband geschrieben und von den Gefreiten in der Fahrbereitschaft ebenso schnell ungelesen ins Regal gestellt wurden.

Der für die Herstellung des Magazins verantwortliche Stab setzte sich vollständig aus Zivilisten zusammen, nicht aus Angehörigen der Streitkräfte, aber die Redaktionsräume befanden sich in einem Armee-Depot östlich von Lexington, Kentucky. Obwohl Eisner seit 1971 nicht mehr für ***P★S*** gearbeitet hat (die letzte Ausgabe, an der er beteiligt war, war die Nummer 227 vom Oktober jenes Jahres), hält Redakteur **Jim Kidd**, der 1953 als Nachfolger von Norman Colton dazustieß, dort noch immer die Stellung. Auch viele der Autoren sind seit Jahren fest angestellt. Was aber vielleicht am meisten verblüfft: Jedes Stückchen Artwork, das Eisner je für ***P★S*** geschaffen hat, befindet sich noch heute im Besitz der Armee, behutsam aufbewahrt und, nun ja, strengstens bewacht!

„1953 habe ich als Lehrer für Journalistik an der West Virginia University gearbeitet, war aber im Sommersemester nicht für Lehrveranstaltungen eingeteilt worden", berichtet Kidd. „Also suchte ich mir etwas, das mich über den Sommer bringen würde – und fand ***P★S***. Damals saß die Redaktion auf dem Gelände des Aberdeen Proving Ground, und die Armee war im Begriff, die Person zu feuern, die den Job des Redakteurs innehatte. Genauer gesagt: Sie feuerten ihn erst und suchten dann nach einem Ersatz. Und so wurde aus einem ‚Sommerjob' ein 28 Jahre währendes Arbeitsverhältnis."

Als Kidd seinen Redakteursposten antrat, gehörten acht Autoren zu seinem Stab und die Auflage des Magazins lag bei 50.000 Exemplaren. Jeder Schreiber arbeitete in einem speziellen Fachgebiet – „Waffen", zum Beispiel, oder „Kraftfahrzeuge" – und „übersetzte" die neuesten offiziellen Direktiven in umgangssprachliches, allgemein verständliches Englisch. „Wir, der Autoren-Stab in diesem Raum, haben immer schon die Mehrzahl der Artikel geschrieben", sagt Kidd. „Will kam erst danach hinzu, um die Gags auszuarbeiten und sich um die Aufbereitung technischer Details zu kümmern, die er den Direktiven oder beigelegten Fotografien entnehmen konnte, die uns zur Verfügung gestellt worden waren. Er machte die ganze Sache ‚rund'."

Die *continuities* sollten Eisner, laut Kidd, gestalterischen Spielraum geben. „Wir nannten ihm ein Thema und welche technischen Informationen enthalten sein sollten – wenn das Thema denn ein technisches war. Manchmal ging es aber auch nur um eine Idee oder um zwei, die wir an den Mann bringen wollten. Wir versorgten ihn mit allem, was er als visuelle Referenz gebrauchen konnte. Und er entwickelte den Handlungsfaden, die Dialoge und, natürlich, die Bilder." Eisners Artwork wurde dann nicht nur von Kidd redigiert, sondern auch nach Washington geschickt, wo jemand vom Militär drüberguckte. Alles wurde auf Richtigkeit hin überprüft und daraufhin, dass ja kein schlechtes Licht auf die Vereinigten Staaten oder ihre Streitkräfte fiel.

JOE DOPE
DID YOU HEAR THE ONE ABOUT LUCKY PIERRE?
NO. TELL IT TO ME!
WELL, SEEMS PIERRE WAS (LUCKY FOR HIM) DRAFTED LAST YEAR... A WEEK AFTER HE WAS FIRED OFFA HIS JOB.
476
It wasn't that Pierre was not a good student . . . he was lucky. He could learn just enough to squeak thru quickly . . . Any extra time was a dividend, he figured...
HEY PIERRE, WHO YOU WON'T TAKE A BREAK?
All thru early basic it was the same.
I'VE REASSEMBLED MY WEAPONS CORRECTLY . . . NOW WHILE THE REST PRACTICE I'LL DO A LITTLE SACK TIME.
Considering the amount of work he put in . . . his results were sheer luck . .
HEY PIERRE, YOOT A HIGH SCORE ON YR MECHANICAL APTITUDE TEST.
And if perchance his luck waned . . . he gave it a little shove.
HERE'S FIVE BUCKS FOR CLEANING MY RIFLE... HERE'S FIVE FOR LAST WEEK
Once his natural ability showed up . . .
PIERRE, YOUR GRADES RECOMMEND YOU FOR PROMOTION.
. . . But he managed to escape the responsibilities of a rank . . .
BUT YOU'RE SO SLOPPY... SO LAZY... THAT I'M TURNING YOU DOWN.
477

Oben:
Die *Joe Dope*-Geschichte *Lucky Pierre* erschien in *P★S Magazine*.
© Will Eisner Studios, Inc.

„Ziemlich häufig", so Kidd, „wurden massive Änderungen verlangt. Ich erinnere mich zum Beispiel an eine Titelseite, die Will gezeichnet hatte, auf der ein im Schlamm steckengebliebener Lastkraftwagen zu sehen war, unter dem Soldaten lagen, die versuchten, ihn wieder flott zu machen. Diese Zeichnung wurde rundweg abgelehnt – mit der Begründung, auf Armee-Posten gäbe es kei-

nen Schlamm. Über diese Nummer haben wir hier im Büro noch jahrelang gelacht. Geschehen ist der Vorfall 1954, vielleicht lag es daran … keine Ahnung, aber manchmal reagierten sie in Washington ziemlich empfindlich. Kann sein, dass sie gerade vom Kongress kritisiert worden waren oder im Fokus öffentlicher Kritik standen … ich weiß es nicht."

„Ein andermal kam Will mit einer Titelseite an, die jemanden zeigte, der ein Instandhaltungsproblem auf dem Mond hatte. Auch das muss damals im Pentagon einen wunden Punkt berührt haben, jedenfalls sollten wir es komplett in die Tonne treten. Nur ein Jahr später haben wir es erneut eingereicht und durften es ohne jede Änderung drucken."

Eisner beschreibt die Änderungen am ursprünglichen Konzept des Magazins seitens des Militärs als „fortschreitenden Versuch, es zu sterilisieren". „Guck dir an, wie sich ***P★S*** im Laufe der Jahre gewandelt hat: Es wird immer … ‚trockener', immer sauberer. Inzwischen ist es geradezu antiseptisch. Du darfst aber nicht vergessen, das Magazin im jeweiligen Kontext der Zeit zu sehen. Publikationen bilden immer den Zeitgeist ab, das jeweilige geistige Klima. Als wir mit *Army Motors* anfingen, war die Armee auf jedes instandgehaltene Gerät angewiesen. Wir konnten machen, was wir wollten, und die Jungs im Feld *liebten* das Blatt. Sie schrieben uns beeindruckende Briefe, wie zum Beispiel: ‚Ich und meine Jungs waren draußen im Einsatz und konnten das technische Handbuch nicht finden. Aber jemand hatte eine ***P★S*** -Ausgabe dabei, und die hat mein verdammtes *Leben* gerettet!' Wir bekamen solche Briefe, also ließ uns die Armee gewähren. Wir waren im Krieg, und im Krieg war alles erlaubt, das irgendwie funktionierte.
Aber heute sind die Truppen kaserniert, und in

PS
THE PREVENTIVE MAINTENANCE MONTHLY
DECEMBER THRU JULY 1952 ★★★★ NUMBER 7
THE ODDS ARE 1 IN 1000 THAT MORTAR MISFIRES ARE CAUSED BY FAULTY AMMO. PAGE 308
YOU CAN LOSE THE BRAKE-LINE SPRING-CLIP ON L-19A AIRCRAFT, IF THE RUBBER HOSE SLIPS. PAGE 302
STRAYING FROM YOUR M33 GENERATOR COULD GIVE YOU TROUBLES. PAGE 308
SMALL ARMS CAN FREEZE TOO. PAGE 295

Oben:
Cover von *P★S Magazine* 7 aus dem Jahr 1952.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Ein unter Mitarbeit von Chuck Kramer, Mike Ploog und Dan Zolnerowich 1965 für *P★S Magazine* entstandener Beitrag.
© Will Eisner Studios, Inc.

der Kaserne gelten andere Regeln als im Feld. Das heißt, dass auch die Meinungsfreiheit jedes Einzelnen stärker reguliert wird. Dinge wie ‚formale Disziplin', ‚Unterordnung' und ‚korrekte äußere Erscheinung' haben einen höheren Stellenwert als draußen im Feld. Und das spiegelt sich dann im Magazin wider."

Zumindest der Verbreitung des Magazins tat die „Sterilisierung" keinen Abbruch. Am Beginn des Vietnamkrieges lag die monatliche Auflage des Blatts bei 140.000 Exemplaren, auf seinem Höhepunkt sogar bei 195.000. Seither ist sie naturgemäß wieder ein wenig gesunken, ***P★S*** erreicht aber immer noch 150.000 Soldaten und Zivilisten.

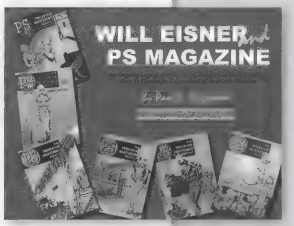
Da Will Eisners Arbeiten unter Sammlern stetig nachgefragt werden, könnte es hilfreich sein zu erwähnen, dass nur die allerersten ***P★S***-Ausgaben Seite für Seite Eisner-Material enthalten. Sobald das Blatt erfolgreich etabliert war, übertrug Eisner zunehmend Verantwortung auf seine Studio-Mitarbeiter. Zu diesen gehörte **Dan Zolnerowich**, der Fans für seine Arbeit an „Sheena" ein Begriff ist. Zolnerowich hat offenbar viele der technischen Zeichnungen beigesteuert, und er behielt diese Rolle die ganzen 1950er und 1960er Jahre hindurch. **Chuck Kramer**, der in der Lage war, Eisners Stil bis zur Grenze der Ununterscheidbarkeit nachzuahmen, wurde in den 1960ern Eisners regulärer Tuschezeichner. Er war zuständig für all die

„lebendigen" Maschinen, die Fahrzeuge und Schreibmaschinen mit Gesichtern, die während des Vietnamkrieges ungemein beliebt waren. Kramer hat auch die „Spirit"-Revival-Geschichten geinkt, die Eisner 1966/67 für die *Herald Tribune* und für Harvey Comics gezeichnet hat. Er lebt inzwischen in Israel.

Mike Ploog gehörte in der zweiten Hälfte der 1960er als Assistenzzeichner zum Eisner-Studio. Er kam von Marvel und arbeitet heute in der Animation. **Murphy Anderson**, langjähriger DC-Mitarbeiter, der unter anderem „Adam Strange" und „Green Lantern" getuscht hatte, heuerte 1967 bei Eisner an und ist Leiter des Studios, das heute für ***P★S*** zeichnet. Andersons gradliniger, „heroischer" Ausdruck lässt sich bereits in den späten 60ern an den Connie-Rodd-Vignetten ablesen, und seit die gesamte Programm-Verantwortung in Andersons Händen liegt, tauchen überall im Heft auch die zu seinem Markenzeichen gewordenen Leprechauns auf.

Und Will Eisner? Was hat er empfunden, während er an einer Militär-Publikation mitgearbeitet hat? Seine Antwort kann nicht losgelöst von der Tatsache betrachtet werden, dass Amerika sich zu der Zeit, als Eisner für die Armee zu arbeiten begann, in einem Krieg befand, der so vollständig nötig und richtig war, dass es gar keine andere Möglichkeit gab, als alle zur Verfügung stehenden Kräfte und Mittel für die Sache zu geben. Obendrein stand Eisner an einem Scheideweg seiner Karriere. Er hatte sich längst einen Namen als einer der großen Innovatoren des Comicheftmarktes gemacht, ihm gehörte ein populärer Strip – es kann nicht oft genug betont werden, dass Eisner das Copyright am „Spirit" nicht an ein Syndikat verkauft hatte –, und er war, obwohl noch sehr jung, der Chef eines einträglichen Studiobetriebs, für das er auch während seiner Armee-Zeit Skripte schrieb und Comics redigierte. Er suchte nach neuem, unerforschtem Terrain:

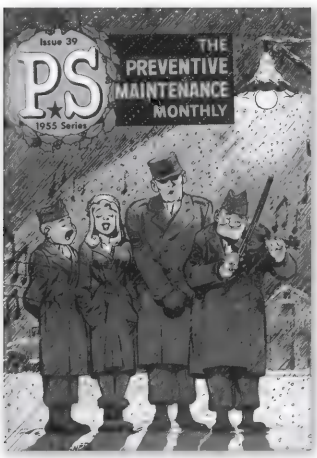
„‚Army Motors' und sein Nachfolger ‚PS' erlaubten es mir, für die Sequenzielle Kunst ein neues Betätigungsfeld zu erschließen. Zum ersten Mal konnte ich mit Comics etwas anderes tun, als Leser bloß zu unterhalten. Für mich war das ungemein wichtig. Dass es ausgerechnet die Armee war, die mir diese Möglichkeit verschaffte, war mir persönlich vollkommen egal. Die Armee hatte das Konzept ja ursprünglich sogar abgelehnt. Ich war es, der es ihnen quasi mit Gewalt eintrichtern musste. Sie haben mich nur gewähren lassen, weil sie mussten: Sie brauchten dringend ausgebildete und informierte Soldaten, und zwar schnell."



„Was mich betraf, so half ich Menschen dabei, am Leben zu bleiben. Du kannst ein Glas Wasser auf zwei Arten betrachten: Du kannst sagen, es ist halb leer, oder du kannst sagen, es ist halb voll. Ich weiß, es gibt Leute, die sehen ‚PS' und sagen: ‚Will, Du hilfst Leuten dabei, andere zu töten. Das ist nicht gut.' Aber ich sage: ‚Nein, ich helfe ihnen, selbst am Leben zu bleiben. Das ist nicht schlecht.' Du kannst diese Standpunkte nicht versöhnen. Du stehst entweder auf dieser oder auf der anderen Seite des Zauns."

Oben:
Einen weiterführenden Einblick in Eisners *P★S*-Jahre gibt das 2009 erschienene Buch von Paul E. Fitzgerald, dem ersten Herausgeber des Magazins.
® Will Eisner Studios, Inc.

Links:
Cover von *P★S Magazine* 39 aus dem Jahr 1955.
© Will Eisner Studios, Inc.



„Während des [Vietnam-]Kriegs wurde ich oft gefragt, was mir einfiele, mein Talent in den Dienst der Streitkräfte zu stellen, wo die doch so verabscheuungswürdig seien. Ich hab mich das damals auch selbst gefragt, auch ich habe meine Prinzipien. Mir war klar, was ich tue – und ich muss gestehen, ich war ziemlich stolz darauf. Ich war und bin der Überzeugung, dass, wo immer wir uns in einer Lage befinden, in der es notwendig ist, dass jemand lernt, wie diese Art von Ausrüstung – ob es sich nun um ein Gewehr handelt, einen Panzer oder einen Jeep – zu handhaben ist, damit nicht jemand wegen mangelhafter Ausbildung oder vernachlässigter Gerätschaft zu Tode kommt, ich meinen Teil dazu beizutragen verpflichtet bin, dass möglichst viele am Leben bleiben. Das ist meine moralische Rechtfertigung."

„Was meine berufliche Rechtfertigung angeht, so ist diese schnell gesagt: Ich wollte den Spielraum der Sequenziellen Kunst erweitern, den Wirkungsgrad der Comics. Ich finde es traurig, dass niemand über diesen ersten Schritt hinausgegangen ist." ®

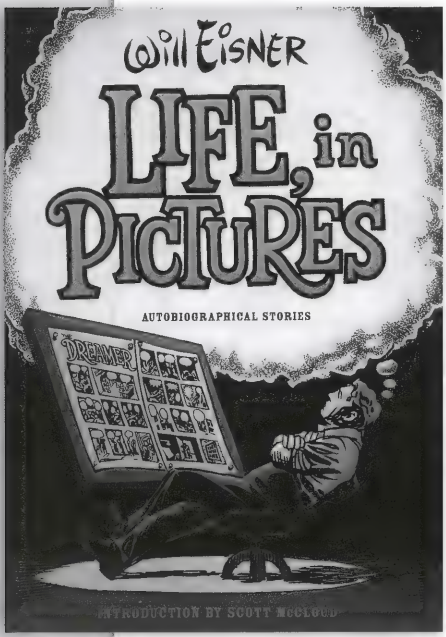
Der vorangegangene Artikel *erschien in Will Eisner's Spirit* Nr. 33 (1982). Aus dem amerikanischen Englisch von Jens R. Nielsen.

"I can't let it all hang out like Crumb"

Will Eisner und der autobiographische Comic

Von Klaus Schikowski

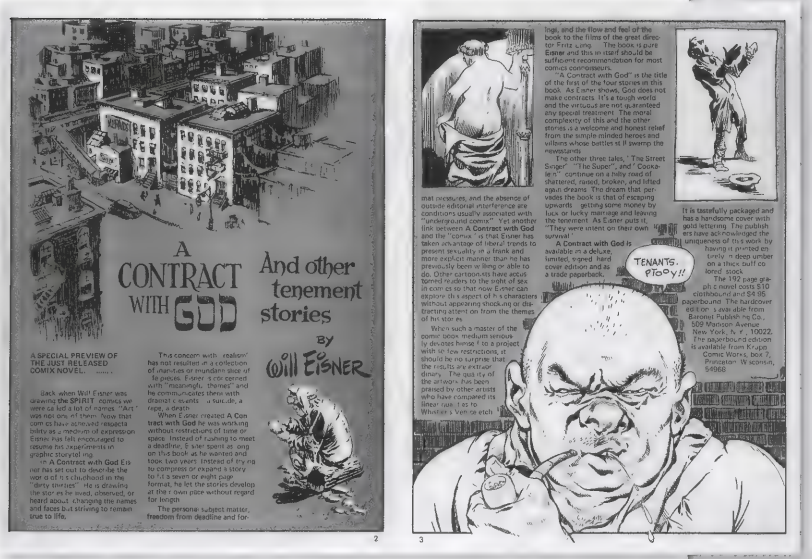
Es ist häufig zu lesen, dass das Spätwerk von Will Eisner – die *Graphic Novels* – stark autobiographisch sei. Allen voran seine berühmten „Mietshaus-Stories" werden dafür gerühmt, auf persönlichen Erlebnissen Eisners zu beruhen, schließlich hat der Zeichner in der Nachbarschaft der Bronx in den 1930er Jahren gelebt. Sie als autobiographische Comics zu bezeichnen, wäre allerdings falsch, denn allenfalls waren einige dieser Bücher persönlich motiviert bzw. von Erinnerungen geprägt, aber von reinen Autobiografien kann man nur bei wenigen Werken sprechen. Der Band ***Life, in Pictures*** (der bei Carlsen als *Lebensbilder* angekündigt wird), versammelt die vermeintlich autobiographischen Comic-Geschichten Eisners. Diese fünf Geschichten (Untertitel des Bandes: „Autobiographical Stories") sind mal kürzer und mal ausführlicher, und in einer von ihnen tritt auch Eisner als Erzähler auf. Allerdings sagt die Frage, inwieweit Eisner sein eigenes Leben in Comicform umgewandelt hat, viel über das Selbstverständnis von Eisners Spätwerk aus.



Unten: Cover der aktuellen Ausgabe der „autobiographischen" Comics von Will Eisner bei W.W. Norton, 2007. © Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

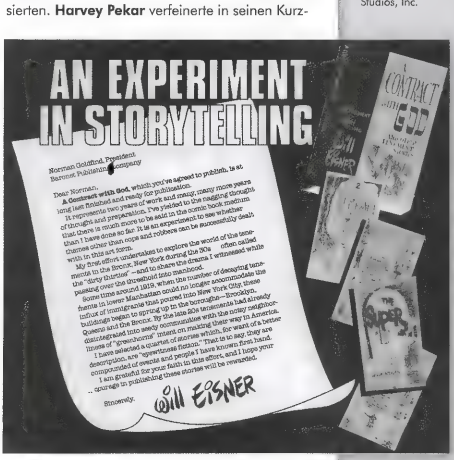
Es lässt sich heutzutage bei der ganzen Tragweite um den Begriff der *Graphic Novel* kaum noch ermessen, ob es eigentlich Eisners Geschichten waren, die dafür sorgten, dass ***A Contract with God*** eine solche Zäsur innerhalb der Comic-Historie darstellt, oder ob es nicht doch der Begriff ist, der alles andere überschattet. Eisners erste Graphic *Novel* kam selbstverständlich aus Neugierde an der Form – allerdings auch aufgrund persönlicher Erfahrungen zustande. Der Zeichner verschleiert nur alles Persönliche der Story und beschreibt die Geschichten aus der Sicht eines allwissenden Erzählers. Eisner macht also nur bedingt Gebrauch vom Stilmittel des autobiographischen Erzählens im Comic. Er inszeniert sich nicht als Comicfigur (auch wenn man ihn als Willie in der dritten Geschichte erkannt haben will) und er gibt auch nicht vor, die Story habe einen authentischen Hintergrund. Viel mehr zeigt sich Eisner als Beobachter. Ein möglicher Grund dafür könnte, wie er im späteren Vorwort preis gibt, die Verarbeitung des Todes seiner Tochter sein, die Ende der 1960er Jahre an einer schweren Blutkrankheit verstorben war. Wenn also Frimme Hersh, der Protagonist, einen Vertrag mit Gott machen möchte, und diesen nach einem schweren Schicksalsschlag bricht, dann spielt die private Tragödie von Eisner mit hinein. So verlockend es ist, solche Informationen auf Eisners erste *Graphic Novel* anzuwenden, wäre es falsch, solcherlei Wissen auch mit einfließen zu lassen, wenn es um die Autobiografie geht.

Eine ähnliche Umwertung hat beispielsweise auch im Werk des *Peanuts*-Schöpfers **Charles M. Schulz** stattgefunden, spätestens nach dem penibel-detaillierten Buch von David Michaelis kommt man kaum noch umher, den persönlichen Hintergrund mancher Strips zu verkennen, aber selbstverständlich wird es sich bei den *Peanuts* niemals um einen autobiographischen Comicstrip handeln, es ist ein Strip über Kinder und ihre Umwelt. Nichts weiter als das. Für den autobiographischen Comic herrschen ganz andere Parameter.



Als Will Eisner 1978 *A Contract with God* veröffentlichte, da hatte der autobiographische Comic in Amerika schon die ersten wichtigen Werke gesehen. Die Katharsis des gezeichneten autobiographischen Comics geschah etwa mit dem Ende der Underground-Ära im Jahre 1972 und es war, wie Andreas Platthaus auf der Comicseite des Goethe-Instituts schreibt, „ein ästhetisches Emanzipationssignal", was für alle gezeichneten Autobiografien in den jeweiligen Comic-Kulturen gilt. Es war in diesem Fall die Abkehr von eskapistischen Superheldengeschichten im amerikanischen Mainstream-Comic hin zu einer persönlichen und direkteren Form in den Undergound-Comix. 1972 erschienen drei wichtige Werke des autobiographischen Comics in den USA: die programmatische Kurzgeschichte „**The confessions of Robert Crumb**", der zwar auch schon zuvor mit der eigenen Person im Comic herumexperimentierte, der aber ab diesem Zeitpunkt verstärkt die Möglichkeiten des Einsatzes der eigenen Person im Comic deklinierte; das stark allegorische Werk „**Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary**" von **Justin Green**, der sich an einer langeren Geschichte (oder was man damals davon hielt; die Erzählung umfasst knapp 40 Seiten) über seine streng religiöse Erziehung versuchte, die er verantwortlich für seine Zwangsneurosen machte und so die erste bekenntnishafte Coming-of-Age-Geschichte des Comics schuf; und die erste Version von „**Maus**" von **Art Spiegelman**, womit der Boden bereitet war für eine Auseinandersetzung des Einzelnen mit historischen Ereignissen. Ein Jahr später verarbeitete Spiegelman dann mit „Prisoner on the Hell Planet" den Selbstmord seiner Mutter, der ihn selbst in die Psychiatrie gebracht hatte. Gemeinsam war allen drei Zeichnern, dass sie sich selbst als Comicfigur stilisierten. **Harvey Pekar** verfeinerte in seinen Kurz-

Diese Seite:
Ankündigung des Buches *A Contract with God* im *Will Eisner's Spirit-Magazin*, September und November 1978.
© Will Eisner Studios, Inc.


AN EXPERIMENT IN STORYTELLING
Norman Goldfind, President
Baronet Publishing Company
Dear Norman,
A Contract with God, which you've agreed to publish, is at long last finished and ready for publication.
It represents two years of work and many, many more years of thought and preparation. I've yielded to the nagging thought that maybe death more or less will be the ultimate test of whether I have done so far. It is an experiment to see whether changes other than rape and robbery can be successfully dealt with in this art form.
My first effort undertaken to explore the world of the tenements in the Bronx, New York during the 30's
The "dirty thirties" – and to share the drama I witnessed while passing some time around there.
Some of the characters that present into New York City, these denizens of immigrants trying to cope with the tensions had already buildings began to appear. The Jews, the Irish, the Italians, the Puerto Ricans, the Blacks, the Orientals, all crowded into newly communities which, for want of a better description, are "experiences" intent on making their way in America.
Quests and "opportunities" intent on making their way in America.
I have selected a number of stories which, for want of a better description, are "experiences

IT'S SO BEAUTIFUL HERE... JUST BREATHE THE AIR, DAD! NO MORE SLUSH AND SNOW. AHHHHH...
IT'S NICE.
...AND FROM YOUR TERRACE YOU CAN SEE THE OCEAN.
AND THE NEIGHBORS, TOO!
HELLO... YOU JUST MOVED IN??
YES, HELLO. I'M RITA...THIS IS MY FATHER, HENRY KLOP.
I'M OLGA LONGO. LIKEWISE, I'M SURE.
MY FATHER IS A WIDOWER. MISS LONGO...I HOPE HE WON'T BE LONELY HERE.
WELL, I'M A WIDOW... I'M SURE HE WON'T BE ALONE.
PLEASED TO MEET YOU.

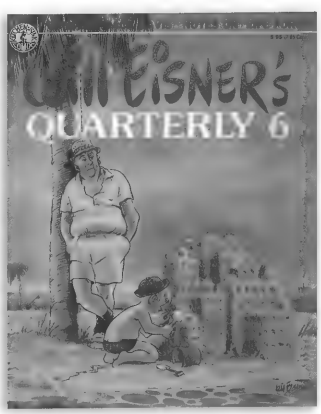
Oben.
Aus *A Sunset in Sunshine City*, 1985.
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

Rechts:
Cover zur Originalveröffentlichung von *A Sunset in Sunshine City* in *Will Eisner's Quarterly*, 1985.
© Will Eisner Studios, Inc.

geschichten ab 1976 in ***American Splendor*** diese autobiographische Form, und versuchte sich an Stories aus dem gewöhnlichen Leben, dem „ordinary life", und hielt die Banalitäten des Alltags in unterhaltsamen und manchmal tiefgründigen Kurzgeschichten fest. Hauptfigur seiner Geschichten war Pekar selbst, gezeichnet unter anderem von Robert Crumb.
Damit war schon eine Grundtendenz des autobiographischen Comics gegeben, denn Crumb, Green und Spiegelman setzten sich mit der Vergangenheit und den Auswirkungen auf den Zeichner in der Gegenwart auseinander. Die Erinnerung wurde zum bestimmenden Sujet und während Crumb und Green zum sexuellen Befreiungsschlag ausholten, war für Spiegelman der Comic die Möglichkeit, seine inneren Dämonen, hervorgerufen durch den Selbstmord seiner Mutter, zu bekämpfen. Mit der Wandlung von der objektiven Erzählweise zur subjektiven Betrachtung, trat der Comic in die Moderne ein.

Eisner, der in Berührung mit den Werken der Undergroundzeichner kam, war begeistert von der Freiheit und erkannte eine literarische Qualität in den Geschichten. Es war genau das, was Eisner seit den 1940er Jahren propagiert hatte. Als er seine eigene Vision eines literarischen Comics zu Papier brachte – nämlich seine *Graphic Novel*, die frei von allen formalen Zwängen sein und sich Raum und Zeit für die Entfaltung nehmen sollte – griff er jedoch nicht auf die Ich-Erzählung als Stilmittel zurück. Eisner war in diesem Sinne kein moderner Erzähler, ganz im Gegenteil, seine Geschichten muten klassisch an, vielleicht ist aber auch genau das der Grund, damit der Comic überhaupt als ernsthaft anerkannt werden konnte. Er selbst sagte, dass er von den großen Romanautoren der 1930er Jahre beeinflusst war, was wiederum zur Thematik seiner Geschichten passt, schließlich erzählt Eisner gerne aus der Vergangenheit. Zudem scheinen seine Comicromane der russischen Literatur des 19. Jahrhunderts nachzueifern – immer ein wenig schwermütig und nicht selten dramatisch.
Man sollte bedenken, Eisner war zu jenem Zeitpunkt nicht mehr jung und zornig, er war schon 60 Jahre alt, als er *A Contract with God* zeichnete. Das Wilde und experimentierfreudige war aus seinem Werk verschwunden, und er wollte sein Leben auch „nicht heraushängen lassen", wie es Crumb tat. Vielleicht strahlte aber auch genau diese altersmilde Gesetztheit jene richtige Mischung aus, mit der der Comic als seriös wahrgenommen werden konnte. Wie Eisner selbst sagte, richteten sich seine Comics „an ein Publikum, das eine gewisse Lebenserfahrung hat".

Dass er sich treu blieb und nicht den jungen Wilden nacheiferte, wird aus der Tatsache deutlich, dass er sich seinen aus den *Spirit*-Stories karikaturesk-realistischen Strich bewahrte und diese Stilistik auch in allen *Graphic Novels* beibehielt. Damit passt er nicht die Geschichten einem individuellen Stil an (man vergleiche diesbezüglich die



Wandelbarkeit von Spiegelman bei seinen diversen Projekten und Büchern), sondern er ordnet die Geschichte seinem Stil unter. Das lässt sein Werk stilistisch sehr kohärent erscheinen, andererseits scheint diese Art der Darstellung nur für eine bestimmte Epoche möglich, denn die Figuren wirken, als kämen die Zeichnungen aus der Zeit in der die Geschichten spielen.

Aber das Storytelling hat Eisner verändert, indem er über das konventionelle Panelschema hinausging und den Bildern die Zeit und den Raum gelassen hat, die sie innerhalb der Geschichte benötigen. Das war neu und anders, es unterstützte aber auch die theatralischen und dramatischen Elemente, die immer wieder im Werk von Eisner zu finden sind. Würde man es schroff ausdrücken, könnte man sagen, von vielen Werken Eisners geht eine merkwürdige Distinguiertheit aus, die eine emotionale Bindung verhindert. Wie wäre sein Werk wohl ausgefallen, hätte er direkter erzählt?

So ist die erste Geschichte des Bandes *Life, in Pictures* nicht autobiographisch, obwohl **„A sunset in Sunshine City"** vor dem Hintergrund des Umzugs der Eisners von New York City nach Florida spielt. Erzählt wird die Geschichte eines Rentners, der zunächst widerwillig nach Florida geht, dort wieder Spaß am Leben findet, was wiederum der Familie missfällt, die ihr Erbe davonschwimmen sieht und versucht, dem Vater die neue Freundin auszureden. Letzten Endes finden Vater und Tochter zueinander, aber anders als sie sich das gedacht hatten. Eisner erzählt mal komödiantisch, mal dramatisch, aber immer objektiv, obwohl die Sympathien klar verteilt sind. Der „Kulturschock" in Florida soll auf den Erlebnissen von Eisner basieren, aber warum erzählt er dann nicht von sich selbst, sondern baut eine Geschichte drum herum? Es wirkt so, als traute sich Eisner nicht, seine Identität als Autor preisgeben zu wollen, und so braucht er das Fiktionale, um seine Geschichten zu erzählen.

Das schlägt sich auch in den Zeichnungen nieder, die alle in Eisners routinierten Figuren münden. Sein Hang zur Theatralik kommt diesen in Mimik und Gestik extrem verwandelbaren Figuren zum Ausdruck, nicht selten scheinen die parodistischen Stilelemente aus *MAD* Vorbild für Gemütsregungen zu sein. Dann ist Eisner nahe an **Jack Davis** oder gar **Dave Berg**, der mit seinen amerikanischen Alltagsbeobachtungen *The lighter Side* ein wichtiger Bestandteil der *Usual Gang of Idiots* (wie sich die *MAD*-Crew nannte) war. Dave Berg (1920-2002) war in seiner Anfangskarriere Hintergrundzeichner beim *Spirit* gewesen, womöglich sind

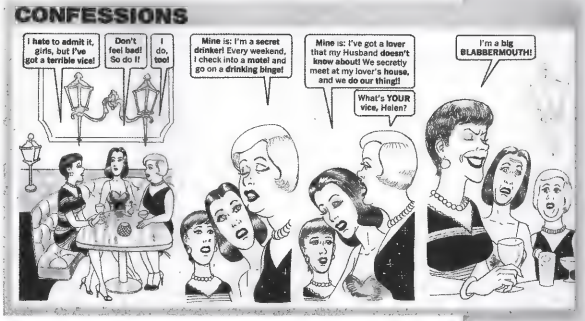
HI, BILLY. NA WIE LÄUFT DIE KÜNSTLER-KARRIERE ?
HMM. ICH REINIGE NOCH IMMER DRUCKPRESSEN BEI PRVIS
SIEH DIR ALL DIE NEUEN COMIC-BOOKS AN. SICHER KANNST DU DEINEN EINFLUSS DARIN ERKENNEN !
GLAUBST DU WIRKLICH DAS SIND NACH-DRUCKE VON TAGGS-SEITEN
JEDENFALLS HAB ICH HEUTE ANGEBOTEN BEKOMMEN COMICS ZU ZEICHNEN. ABER ICH WILL NICHT WIRKLICH ZUGEBEN, MAN SIEHT SICH !
BIS BALD !
ICH VERSTEH NICHTS VON KUNST ABER ICH WEISS, DASS DAS GUTES GELD IST ! WARUM ÜBERNIMMST DU DIE ARBEIT NICHT, BILLY ?!
ACH MOM, ES IST NICHT DIE ARBEIT, DIE ICH MIR VORSTELLE
DANN LEHN SIE AB. MAN MUSS AUCH MUT HABEN !
? SEUFZ ! UND WOHER NIMMT MAN DEN MUT, PAPA ?
AUS DEN TRÄUMEN... TRAUMA GEBEN MUT ! UND, BILLY ! HAST DU EINEN TRAUM ??
OH „A HEUTE, FÜR ZEHN CENTS HAB' ICH EINEN GEKAUFT !

deshalb die Ähnlichkeiten augenscheinlich. Interessanterweise beruhen auch Bergs Strips um Roger Kaputnik auf persönlichen Familienerlebnissen, doch verhält es sich ähnlich wie bei Eisner, sie können als biographisch motiviert gelten, zum autobiographischen Comic gehören sie aber nicht.

In zwei anderen Geschichten – **„The Dreamer"** und das vierseitige **„The day I become a professional"** – erzählt Eisner Geschichten aus der Ära, als sich das *comic book* als Trägermedium für Comics durchzusetzen begann. Eisner war da-

Oben:
Aus *The Dreamer*, 1986.
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

Unten:
Dave Berg in *MAD*.
© Dave Berg - William M. Gaines

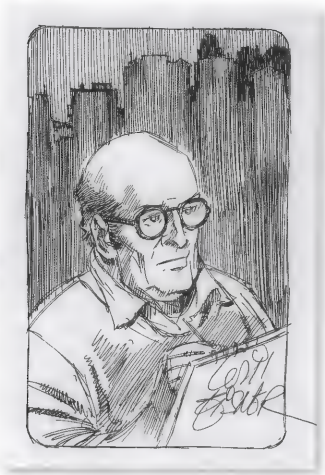

CONFESSIONS
I hate to admit it, girls, but I've got a terrible vice!
Don't feel bad! So do I!
I do, too!
Mine is: I'm a secret drinker! Every weekend, I check into a motel and go on a drinking binge!
Mine is: I've got a lover that my Husband doesn't know about! We secretly meet at my lover's house, and we do our thing!!
What's YOUR vice, Helen?
I'm a big BLABBERMOUTH!

GUT, EVERETT. ICH KOMME MORGEN, KURZ VOR MITTAG!
OKAY, KURT.
Sie, wir haben sie gerade gefangen.
Wir haben vorhin die Serie und erschossen!
ESCAPE COMICS
FAIRY

bei gewesen, als das Comicheft den Kiosk eroberte, er war einer der Zeichner, die diesen Prozess nachhaltig geprägt haben. „The Dreamer" erzählt von dem unglaublichen Boom in den 1930er Jahren, der Aufbruchstimmung, an der Verleger, Drucker und Zeichner gleichermaßen beteiligt waren. Es ist eine grandiose Geschichte, mit vielen bekannten Zeichnern und durchsichtigen Pseudonymen, voll Anspielungsreichtum, und als durchgängige Metapher wählt Eisner das Träumen, den Idealismus, den ein Comic-Zeichner braucht, um das Medium voranzubringen. Der Protagonist der Geschichte lässt sich unschwer als Eisner selbst erkennen. Dennoch ist „The Dreamer" die Geschichte, die am meisten Kritik hat einstecken müssen – womöglich war Eisner die Verschleierung dann doch etwas zu unehrlich den Verhältnissen gegenüber. In einer fulminanten Abrechnung mäkelt der Herausgeber **Gary Groth** im Fachmagazin *The Comics Journal 219* nicht zu Unrecht, dass auf 46 Seiten vierzig Mal die Metapher „träumen" oder „Träumer" vorkomme. „Warum", fragt Groth weiter, „muss eine Autobiografie überhaupt ein Thema haben?". Und **Denis Kitchen**, langjähriger Verleger von Eisner, gibt im Vorwort zu bedenken: „Some (...) urged him to flesh this story out, to name names, to expand the characterizations and story, especially the scandalous elements, and to create, in essence, Will Eisner's Personal History of Comics". Denn so wie Eisner es letztendlich gehandhabt hat, macht sich die kurze Novelle angreifbar: Eisner verklärt Realitäten, strickt sich eigene historische Zusammenhänge und gibt jegliches Streitpotential der Story (die realistische Abbildung von gegensätzlichen Motivationen der Zeichner) zugunsten einer verklärt-harmonischen Sichtweise auf. „The Dreamer" ist, wie es der Titel suggeriert, eine verträumte Geschichte, sehr schön in Eisners eigenem Erzählduktus wiedergegeben, mit vorbildlichen Layouts und Seitenkompositionen (wobei der Effekt des Gags am Ende der Seite etwas überstrapaziert wird). Es ist nur leider kein Schlüsselroman geworden, sondern eine kurze und knackige Darstellung, und man darf sich erneut wundern und fragen, was daraus hätte entstehen können, hätte Eisner den Mut gehabt, autobiographisch und vor allem ehrlicher zu erzählen. Die ganze Kritik an ihm und an „The Dreamer" hat sich Eisner sehr zu Herzen genommen, aber daraus resultierten dann das Meisterwerk ***Dropsie Avenue*** und einige Jahre später auch ***To the Heart of the Storm***. Dies ist Eisner persönlichstes Werk und es ist autobiographisch durch Zufall geworden. Wie so oft, stand bei Eisner das Thema im Vordergrund, und nun sollte es der Antisemitismus in all seinen Auswirkungen werden. Doch schnell bemerkte Eisner, dass er diese Geschichte nicht erzählen kann, wenn er nicht von seiner Familie und von sich erzählt. Auch hier nutzt Eisner einen Kunstgriff und wählt als Maske ein Alter Ego aus der Zeit, als Eisner in den Krieg einberufen wurde. Und so reist er in Gedanken zurück in

Oben:
Aus To the Heart of the Storm, 1991.
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

Rechts.
Aus The day I became a professional, 2003
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton



seine Jugend und beleuchtet zudem auch noch einmal die Geschichte seiner Eltern, die aus Österreich ausgewandert waren. So besteht dieser Band aus kurzen Erinnerungen, die in verschiedene Zeiten verweisen, allerdings finden Ereignisse auch vor Eisners Geburt statt, womit er sich erneut dem autobiographischen Erzählen entzieht. Doch wie so oft greift auch hier wieder, was Eisner einmal sagte: Dass es das Ziel seines Werkes gewesen sei, Erfahrungen wiederzugeben und nicht Emotionen. Wobei Eisners Werk sicherlich nicht emotionslos ist, er aber mehr in einer Art Reportage-Form arbeitet, wenngleich es auch eine sehr prosaische Reportage ist.

So ist auch das Album ***The Name of the Game*** zu verstehen, in dem Eisner über die Familie seiner Ehefrau berichtet, dies aber unter dem Gesichtspunkt, inwieweit wirtschaftliche Macht und gesellschaftliches Ansehen das Wesen des Einzelnen korrumpieren. Auch wenn Eisner hier erneut auf reale Themen zurückgreift, so ist dies eindeutig kein autobiographischer Roman. Er arbeitet wie so oft mit dem Credo, in verschiedenen Personen unterschiedliche Charakterzüge zusammenzufassen. So verschwimmen die Erzählungen Eisners vollends, indem er konkrete Bezüge mit fiktionalen Figuren mischt. Autobiographische Geschichten, wie es der Titel suggeriert, sind in *Life, in pictures* viel zu wenig zu finden. Aber es ist alles, was Eisners Werk hergibt.

„Mit Bildern schreiben", das war der große Anspruch von Will Eisner. Er hat immer nach den großen Themen gesucht, dem Verhältnis zu Gott, der Bewahrung von Menschlichkeit in ärmlichen Wohnvierteln, Antisemitismus – und diese Themen konnte er nur zeichnen, wenn er sich als Zeichner aus den Geschichten zurückzog und einfach nur erzählen konnte. Diese Themen waren größer als das eigene Leben. Hinzu kommt, dass es Eisner schwer fiel, sich selbst zu zeigen. Vielleicht war er sich aber auch der Anfälligkeit von autobiographischen Comics bewusst, als Nabelschau zu dienen. Dies hätte Eisner nicht gewollt, denn er wollte große, seriöse Literatur machen und nichts dem Selbstzweck überlassen. Obwohl er mit der Vermischung von Realität und Fiktion auch die Autofiktion vorweggenommen hat, bleibt Eisner eher der Klassik zugewandt als der Moderne. Aber gerade das macht sein Spätwerk aus. Er vermischt „historische Recherche mit Informationen aus dem eigenen Leben", dadurch bleibt ihm mehr Raum und Freiheit für die Darstellung. Die Emanzipierung des Comics durch Will Eisner war formaler Art, ihm genügte die Erfahrung seines Lebens, um ein Werk zu schaffen, an dem sich kommende Generationen noch lange abarbeiten, aber ebenso erfreuen können. Auch wenn der Gedanke reizvoll bleibt, sich vorzustellen, wie wohl das Werk ausgesehen hätte, wäre Eisner schon in jungen Jahren die Möglichkeit zur Gestaltung einer Graphic Novel gegeben worden. R

Links:
Selbstporträt von Eisner, ca. 1994.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Aus *The Name of the Game*, 2001.
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

Die Zitate des Textes stammen aus dem Band *Life, in Pictures* und aus dem Artikel „Les petites cases de Moi: l'autobiographie en bande dessinée" von Thierry Groensteen in *9e Art* No. 1, 1996.

HELLO! HELLO! HOW ARE THE NEWLYWEDS?
WE'VE BROUGHT YOU A FEW THINGS!
OH, MOTHER... FATHER, WE'RE NO LONGER NEW! ...WE'VE BEEN MARRIED FOR SIX MONTHS Y'KNOW!
IS THIS WHAT YOU DO, ARON?
YES, I HAVE A REGULAR STINT FOR MODERN POETRY MONTHLY.
HAW! THERE'S NO FUTURE IN THIS! NOW WHY DON'T YOU COME INTO MY FIRM. STOCKS AND BONDS IS A HIGH-CLASS BUSINESS ...BIG MONEY IN IT, TOO!
OH, I DON'T THINK IT'S FOR ME!
I'LL TEACH YOU! ...YOU'RE A SMART BOY, ARON! LOOK HERE, I'VE GOT NO SON TO CARRY ON THE ARNHEIM COMPANY! ...I NEED YOU!
THINK ABOUT IT, SON!

Vermessenheit und Demut

Überlegungen zu Will Eisners Life on Another Planet

Von Thomas Ballhausen

In ***Life on Another Planet*** (dt. *Signale aus einer anderen Welt*) verbindet Will Eisner Science-Fiction-Elemente, umfassende Gesellschaftskritik und philosophisch-politische Perspektiven auf menschliches Verhalten zu einem formal dynamischen, inhaltlich aber eher pessimistischen Werk, das selbst innerhalb seines außergewöhnlichen Oeuvres als einzigartig einzustufen ist.

You've got Mail

Dr. Jim Bludd, zentraler Protagonist von Eisners *Life on Another Planet*, lehnt sich im letzten Bild des Comics in seinem Bürosessel zurück, den Beleg für außerirdisches Leben, der ihm kurz davor übergeben wurde, mit einem Lächeln auf den Lippen zerreißend. Man kann es Bludd, dem Astrophysiker, der in den Diensten der CIA stand, nicht wirklich verübeln. Nur kurz davor hat er mittels Fernsteuerung eine unbemannte Sonde zerstört, die auf dem Weg von der Erde zu einem zehn Reisejahre entfernten Mond war, von dem ebenfalls ein Signal zur Erde ausgestrahlt worden war. Auch diese Handlung, so absurd sie anmuten mag, verdient weniger eine Verurteilung, denn, so macht es Eisner deutlich, unsere Bewunderung. In den etwas mehr als hundert Seiten davor entfaltet er ein Kaleidoskop chaotischer Zustände, die von

Oben: Astrophysiker Dr. Jim Bludd. © Will Eisner Studios, Inc.

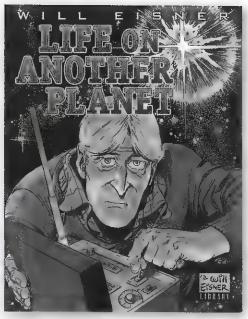
Unten und nächste Seite: Originalveröffentlichung von *Life on Another Planet* im *Will Eisner's Spirit-Magazin* (November 1978), die von André Leßlanc kolorierte Fassung von 1983 und die aktuell verfügbare Version aus den 1990er Jahren. © Will Eisner Studios, Inc.

SOMETIME BETWEEN MIDNIGHT AND DAWN-ON THE MESA RADIO ASTRONOMY OBSERVATORY, NEW MEXICO...
?!
CHAK CHAK CHAK
WAKE UP MALLEY...I HAVE SOMETHING THAT WILL BLOW YOUR MIND!
HUH?
3

eben diesem Signal aus dem All ausgelöst werden – und zu einer Vielzahl von tödlichen Verwirrungen und Verkoppelungen geführt haben. Angst und Gier sind die Folge, als nach einigem mörderischen Hin und Her bekannt wird, dass ein regelmäßiges Signal aus dem All aufgefangen wurde: „Good Evening Ladies and Gentlemen. NASA, the National Aeronautic Space Administration today announced that it received a signal what appears to be intelligent life on the planet Barnard – a small moon estimated about 10 years distant from Earth."[1], so Teil einer Verlautbarung, die als TV-Sendung ausgestrahlt wird. Eisner nutzt dieses Signal, das in seiner semantischen Bedeutung auch gar nicht weiter entschlüsselt wird, als Aufhänger für eine Reflexion über die *conditio humana*. Angesiedelt in der Hochzeit des Kalten Kriegs erweisen sich alle als Spione, als käuflich und korrupt. Die menschliche Fehlbarkeit fordert einen hohen *body count*. Die Folgen des eintreffenden Signals sind mannigfaltig, doch nie erfreulich: Soziale Absteiger gründen einen religiösen Kult mit dem treffenden Namen „Star People", ein multinationaler Konzern zielt wenig überraschend auf Ausbeutung und Gewinnmaximierung, die Geheimdienste der großen Machtblöcke geraten in bester *Film-Noir*-Manier aneinander, schließlich erklärt sich ein afrikanischer Staat gar zur Kolonie des fernen Mondes. Bludd wird schon zu Beginn seines Abenteuers, als er als Fachmann zur Klärung der Ereignisse hinzugezogen wird, bald klar: „Two major nations vying to make contact with an unknown intelligence on a planet only ten years away from ours... Think of it..."[2]. Bludd erweist sich im Verlauf der Handlung, hin bis zum oben erwähnten Schluss, als einzige Person, die nicht (ständig) auf ihren persönlichen Vorteil abzielt. Der handfeste

[1] Will Eisner: Life on Another Planet. New York/London: W.W. Norton & Company 2009, S. 17. Diese Ausgabe wurde auch für den vorliegenden Artikel zur Analyse herangezogen.
[2] Eisner: *Life on Another Planet*, S. 16.

Held wider Willen erscheint wie ein unmaskierter *Spirit*, der mit einer Verschriftlichung der Ereignisse mit den sich überschlagenden Aktionen mitzuhalten versucht.



Links:
Cover der Neuausgabe von *Life on Another Planet*, DC Comics 2000.
© Will Eisner Studios, Inc.

Text ist in diesem Ensemblecomic mit seinen vielen Ebenen auch auf der formalen Ebene von besonderer Bedeutung, sind die Seiten doch von zahlreichen Inserts, Dokumenten und Textkästen überzogen, tritt das klassische Panel, zu wesentlichen Teilen aufgelöst, in den gestalterischen Hintergrund. Ursprünglich als kleinformatige Beilage zum *Spirit Magazine* geplant und erst ab der dritten Kapitelfolge im Großformat publiziert, erschien Eisners *Graphic Novel* in Fortsetzung im Zeitraum Oktober 1978 bis Dezember 1980 und wurde danach mehrfach in vollständiger Form, u.a. auch unter dem Haupttitel ***Signal from Space***, neu aufgelegt. Neben den erwähnten historischen Kontexten, die sich in der Arbeit wiederfinden lassen, ist bemerkenswert, dass Eisner in seiner Vorbemerkung auch auf die astronomischen Debatten um Barnard und die realpolitischen Bemühungen seit den 1960er Jahren eingeht und diese als Startpunkt seiner Überlegungen einsetzt. So heißt es etwa beim Politikwissenschaftler Michael A.G. Michaud: „Since 1960, scientists have conducted more than 100 searches for signals from extraterrestrial civilisations.

[...] [T]here has been no confirmed detection of alien technology; although seraches have spotted many intriguing signals, none have been found a second time."[3] Für die Öffentlichkeit ist dabei – und auch diesen Umstand rechnet Eisner zumindest indirekt mit ein – weniger extraterrestrisches Leben von andauerndem Interesse, sondern vielmehr das Auftauchen einer extraterrestrischen Intelligenz. Das ist ein wesentlicher Unterschied, der Literatur- und Comicgeschichte geschrieben hat und auch hinsichtlich der Titelwahl von Eisners Comic – also von *Signal from Space* zu *Life on Another Planet* – bedeutsam ist. Seit dem Invasionsstandard der fantastischen Narrative, der mit **H.G. Wells'** *War of the Worlds* bereits 1898 seine Geburtsstunde hat, haben wir es mit einer nicht-menschlichen Überlegenheit zu tun, die sich zur un-menschlichen Bedrohung auswächst. Diese gemeinschaftsstiftenden Elemente äußerer Bedrohung, die in einem gewissen Narzissmus auch für die universelle Attraktivität der Menschen und des von ihnen bewohnten blauen Planeten spräche, lässt sich im Spannungsverhältnis aus Demut und Zynismus als die Gekränktheit der Einsamen lesen. In den unterschiedlichsten Comics, von den *Peanuts* bis *Calvin & Hobbes*, finden wir eher die Haltung, dass, wenn es intelligentes außerirdisches Leben gäbe, diese Lebensformen ihre (überlegene) Intelligenz eben dadurch unter Beweis stellen würden, wenn

[3] Michael A.G. Michaud: Contact with Alien Civilisations. Our Hopes and Fears about Encountering Extraterrestrials. New York: Copernicus Books/Springer Science+Business Media 2007, S. 113.

IRGENDWANN ZWISCHEN MITTERNACHT UND MORGENDÄMMERUNG IM MESA-ARIMA-OBSERVATORIUM, NEW MEXICO...
?!
AUFWACHEN, MALLEY... WAS ICH HIER HÖRE, WIRD DICH VOM HOCKER HAUEN!
HUH?

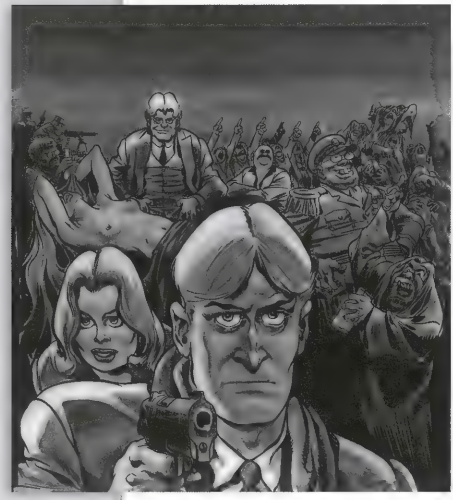
SOMETIME BETWEEN MIDNIGHT AND DAWN- ON THE MESA RADIO ASTRONOMY OBSERVATORY, NEW MEXICO...
?!
WAKE UP, MALLEY... I HAVE SOMETHING THAT WILL BLOW YOUR MIND!
HUH?

Oben:
Geheime Verhandlungen im Untergrund. Eisners Anleihen beim *Film Noir* sind von beabsichtiger Deutlichkeit.
© Will Eisner Studios, Inc.

sie nicht mit den Menschen in (direkten) Kontakt treten würden.[4] Auch Eisners Arbeit legt dies nahe, reicht doch schon die Botschaft vom anderen Planeten für die erwähnte Bedrohung. Nicht zuletzt deshalb muss wohl auch auf die Aspekte der Kommunikation und der Ethik in *Life on Another Planet* eingegangen werden, erweisen sie sich bei kritischer Lektüre doch als zentral.

Sendungen

Es sind also nicht die Außerirdischen, die eintreffen, es sind ihre Botschaften. Die Wahl der Sprache, die Formulierung der Botschaft muss dabei auch im Abgleich zu ihrer Angemessenheit und Autorität verstanden und begriffen werden.[5] Die Sendung in Primzahlen – der Hintergrund bleibt unentschlüsselt – verweist auf die allumspannende Gültigkeit der Mathematik als Grundlage der Verständigung, auch über planetare Grenzen hinweg. Anders verhält es sich in Eisners gesellschaftlicher Studie mit den menschlichen Begrenztheiten, spiegeln sich doch unerfreuliche Verhaltensmuster in den wiederkehrenden *patterns* der gesendeten Nachricht.[6] Der benutzte und übermittelte Code muss dabei als Ausdruck von Repräsentation verstanden werden, als ein „set of rules specifying the way in which data can be represented […], a system of rules and conventions specifying the way in which the signals representing data, can be formed, transmitted, received and processed"[7]. Demgemäß hat man es nun auch mit einer Interpretation nach vorgegebenen Spielregeln zu tun. Der Verständigungsprozess der Kommunikation[8], der auf dem schlüssigen Paradigma von Sender, Kanal und Empfänger basiert, beruft sich immer noch auf die Shannon-Weaverschen Grundbegriffe aus 1949, die einerseits die Kette aus Quelle, Nachricht, Kanal, Empfänger und Ziel mit sich bringen, andererseits auch die entsprechenden komplementären Handlungsschritte Aufmerksamkeit, Verstehen, Nachgeben, Behalten und Handeln. Eisner macht nun deutlich, dass die von ihm dargestellte globale Verhaltensweise nicht zwingend logisch sein muss. Nichtsdestotrotz finden wir auch bei ihm jene drei Problemebenen zumindest in Teilen auf anschauliche Weise gespiegelt, die mit den skizzierten Modellen einhergehen: Nämlich die Frage von Übertragung (technisches Problem), die Entsprechungen zwischen übertragenen Zeichen und zu vermittelnder Bedeutung (semantisches Problem) und schließlich die Frage nach dem gewünschten Ausmaß der Wirkung (Problem der Effektivität). Bludd sabotiert, wie sich zeigen wird, den eigentlich reziproken Vorgang der Kommunikation, also den permanenten Wechsel in der Rolle zwischen Sender und Empfänger, erst nachhaltig, als dieser ohnehin schon von kruden Wunschphantasien und Interpretationsszenarien ausgehebelt scheint. Die von Eisner entworfene interstellare Kommuni-



Diese Seite: Cover und Illustration der Rückseite der deutschen Ausgabe von *Life on Another Planet* im Carlsen Verlag, 1983. © Will Eisner Studios, Inc.

[4] Vergleiche hierzu den ebenso erhellenden wie unterhaltsamen Beitrag: Joachim Kalka: Hallo, ist da jemand? In: Joachim Kalka: Hoch unten. Das Triviale in der Hochkultur. Berlin: Berenberg Verlag 2008, S. 62-70.

[5] Jacques Derrida: Gesetzeskraft. Der „mythische Grund der Autorität". Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag 1991 (es 1645).

[6] Vergleiche für die Verhältnisse mathematischer und literarischer Aspekte: Marcia Birken u. Anne C. Coon: Discovering Patterns in Mathematics and Poetry. Amsterdam: Rodopi 2008 (IFAVL 116), S. 15ff.

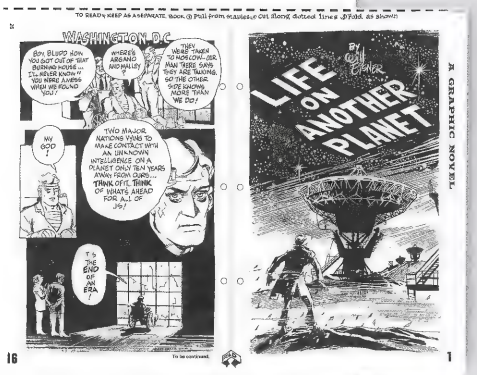
[7] Gilbert Held: Dictionary of Communications Technology. Terms, Definitions and Abbrevations. Third Edition. Chichestern: John Wiley & Sons 1998, S. 101.

[8] Vergleiche hierzu: Carl F. Gehtmann (Einträge zu): Kommunikation, Kommunikationstheorie, Kommunikationswissenschaft. In: Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie. Band 2. Herausgegeben von Jürgen Mittelstraß. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2004, S. 420-425.

kationssatire, denn auch so lässt sich seine Arbeit lesen, gerät also zur Geschichte der Interferenz, der Verstörung in Zeit und Raum, der jeglicher Sinn – und damit auch jede logisch-ethische Referenz – abhanden gekommen ist: „Das Problem der Referenz ist im technischen Sinne ein abgeschlossenes Problem. Der neue Geist ist ein Denken ohne Referenz; die Übertragung, der Transport, ist das Denken selbst, das Erwachen wirkungsvollen Erfindens, das Sonderbare seiner Morgenröten. Es ist [...] multilinear in seiner Netzgestalt, multivalent in seinem Diskurs. Die Form des Hier-Anderswo scheint mir [= Serres, Anm. des Autors] eine neue Welt zu öffnen, eben jene Welt, in der wir leben: technologisch und wissenschaftlich, existenziell und sozial. Wenn das Problem der Reduktion sich auflöst, bleibt die Traduktion, die Übersetzung; wenn das Problem der Produktion verschwindet, bleibt die Kommunikation. Wenn das Problem der Referenz sich erschöpft, bleibt die Interferenz."[9]

Ethische Rutschpartie

Soll man das Signal aus der Ferne nun als simple Nachricht verstehen oder doch, im demütigen Bewusstsein um die eigene Verfasstheit, als Test? Für Jim Bludd hat sich die Menschheit (wieder einmal) enttarnt, sich in ihrer Natur ertappen lassen. Die verschlüsselte Nachricht, deren tieferen Sinn niemand zu interessieren scheint, bleibt den unbefugten Lesern nicht nur unverständlich, sondern schlicht unlesbar. Eisners Spiel – lässt er seine Hauptfigur doch einen Bericht, einen wahren Gegen-Text entwerfen – nimmt Anleihen bei der Steganographie, also einer Strategie, auf technischem oder linguistischem Wege die Botschaft in der Botschaft zu verdecken.[10] Ist in der harmlos anmutenden Primzahlenfolge ein tatsächlich zu transportierender Inhalt verborgen? Auch auf den Umstand hin, selbst der Interpretationslaune zu erliegen, muss wohl in an Kafka geschulter Manier gefragt werden: Erweist sich nur, wer die Botschaft nicht erwidert, ihrer würdig? Die zeitliche Abfolge der Kommunikation berücksichtigend, spiegelt sich das problematische, ja paradoxe Verhältnis von Vorher und Nachher sowohl in der ersten Botschaft der Außerirdischen, als auch in der finalen Handlung Bludds, seiner Geistes-Ge-


TO READ: KEEP AS A MAINMATE. Book. © Pull from scales of Oil Slicks, dotted Times .97dd, as shown
WASHINGTON, D.C.
EH, BLUDD, SON, YOU GOT OUT OF YOUR BUILDING INSIDE ... I'LL NEVER KNOW!! YOU HERE ANYBODY WHEN WE ROUND UP?
NOBODY AROUND HERE, MAJOR!
THEN WE'RE THERE TO MOSCOW-SER THAN THERE SAYS THERE ARE TRAINING, SO THE OTHER WAY AROUND THAN WE DO!
TWO MAJOR NATIONS VYING TO MAKE CONTACT WITH AN UNKNOWN INTELLIGENCE ON A PLANET ONLY TEN YEARS AWAY FROM OURS... THANK OFF, THINK OF WHAT'S AHEAD FOR ALL OF US!
WHY GOD?
IT'S THE END OF ERA.
To be continued.
LIFE ON ANOTHER PLANET
BY Will Eisner
A GRAPHIC NOVEL
16
1

genwart: *„In the present* conscious control over the future is not (yet) definite, because disruptions may always occur. It is only when the result occurs that the conscious experience of a power is real. The conscious experience of a power involves a special forward relation between an earlier phase of an intention and a later movement, but this does not exist until the movement has become present. That something earlier is *defined* by its control over what happens later is why the conscious experience of powers involves a special forward relation."[11] Innerhalb eines philosophischen Rasters ist es also das Individuum, das souverän und ethisch agiert, indem es die Antwort unterdrückt, den Kontakt verunmöglicht. So wie das Signal selbst eine Frage der Übersetzung ist, ist es auch die Transformation einer ethischen Herausforderung in eine *Graphic Novel*. Bludd wiederum *über-setzt* seine persönliche Verfasstheit und Selbstgesetzgebung in global wirksame Moral, eben weil es die Gesellschaft nicht mehr kann.[12] Eisners politisch zu lesende Kritik an der Gesellschaft und ihren Verhältnissen, Bedingungen und Relationen ist zwischen den erwähnten Polen Kommunikation und Ethik eingespannt. In seinem Weltentwurf kann der Einzelne (noch) einen Unterschied machen, selbst in diesem Universum. Selbst hier. Welche Fragen und Problematiken wiederum eine Oligarchie der Helden mit sich bringt, muss wohl noch näher und weiterführend, also gewiss nicht nur im Schaffen Will Eisners, betrachtet werden. ®

Oben:
Erste und letzte Seite des ersten Kapitels der Originalveröffentlichung von *Life on Another Planet* im *Will Eisner's Spirit-Magazin* (1978), das man durch Falten und Binden zu einer kleinformatigen *Graphic Novel* basteln konnte.
© Will Eisner Studios, Inc.

Links:
Eintreffen der ersten Nachricht: Die Aufforderung zur Decodierung des creepy Codes.
© Will Eisner Studios, Inc.

[9] Michel Serres: Hermes II. Interferenz. Herausgegeben von Günther Rösch. Berlin: Merve Verlag 1992, S. 16f.
[10] Vergleiche hierzu: Friedrich L. Bauer: Entzifferte Geheimnisse. Methoden und Maximen der Kryptologie. Dritte, überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Springer Verlag 2000, S. 9ff.
[11] Peter K. McInerney: Time and Experience. Philadelphia: Temple University Press 1991, S. 240 [Hervorhebungen im Original]
[12] Für die Frage der Selbstgesetzgebung vergleiche: Harry G. Frankfurt: Sich selbst ernst nehmen. Herausgegeben von Debra Satz. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag 2007, insbesondere den Kommentar von Meir Dan-Cohen (S. 125ff.); für den Verlust gesellschaftlicher Souveränität, unter Berücksichtigung von Sprache und Schrift, vergleiche: Maurice Blanchot: Die uneingestehbare Gesellschaft. Berlin: Matthes & Seitz 2007, S. 26ff.

Will Eisner und wir

Ein paar Antworten auf Fragen, die *Comics and Sequential Art* heutigen Lesern stellen mag

Von Jens R. Nielsen

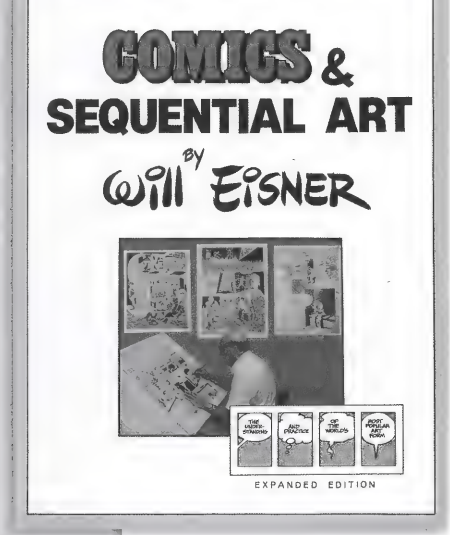
Artists are like flowers – they grow constantly.
– Milton Caniff

I'm a cactus.
– Will Eisner

Will Eisner ist selbst in der an überlebensgroßen Gestalten nicht eben armen u.s.-amerikanischen Comicbranche immer eine Ausnahmeerscheinung gewesen. Und auch wenn dieser Sonderstatus nur ein Abfallprodukt seines Strebens nach Qualität, angemessener Vergütung und Anerkennung gewesen sein sollte, so ist er ihm doch nicht in den Schoß gefallen. Im Gegenteil: Eisner hat auf seinen Sitz in der Hall of Fame der Graphischen Literatur hart und zielstrebig hingearbeitet.

Ganz wie der von ihm hoch geschätzte – wenn nicht bewunderte – **Hugo Pratt** war sich Eisner von Anfang an darüber im Klaren, dass ein Erzähler im Zeitalter technischer Reproduzierbarkeit nur dann erinnert wird, wenn er stets von einer Aura aus Elfenstaub umgeben scheint: Je massenhafter Rotationspressen und Funkwellen wahre und erfundene Geschichten in die Welt hinaus tragen, umso wichtiger wird der Eindruck von Magie, die notwendig ist, um das Publikum in den Bann nicht nur des erzählten Stoffes, sondern vor allem auch der Person des Erzählers zu schlagen.

Doch während Pratt um seine Person einen Mythos konstruiert hat, indem er sein eigenes Leben immer wieder umerzählt und obendrein mit den „Lebensläufen" der von ihm erdachten Figuren verwoben hat, ist Eisner einen ganz und gar anderen Weg gegangen, um der Nachwelt in Erinnerung zu bleiben …



Unten: Cover der ersten erweiterten, der siebten Auflage von *Comics & Sequential Art* aus dem Jahr 1991. © Will Eisner Studios, Inc.

***

Die „theoretischen" Schriften Eisners – neben ***Comics and Sequential Art*** (dt. *Mit Bildern erzählen*) von 1985 zählt dazu noch ***Graphic Storytelling*** (dt. *Grafisches Erzählen*) von 1995 – sind seit dem Jahr ihrer Veröffentlichung praktisch ununterbrochen neu aufgelegt worden, zuletzt 2008 in einer von **Denis Kitchen** „mit neuem Material auf Stand gebrachten" Version.

Offenbar sind also wenigstens die Verleger von Eisners Werk, die auch die Verwalter seines Erbes sind, der Ansicht, Eisners Reflexionen über den Comic bildeten auch in einer Welt voller Manga und Digital-Comics noch immer eine Stimme, die gehört werden muss.

Ob dies tatsächlich so ist, oder ob die ständige Verfügbarmachung von Eisners Reflexionen zum Comic nicht vielmehr auf einem Missverständnis beruht, soll im Folgenden untersucht werden.

Nicht zu leugnen ist, dass *Comics and Sequential Art* zu seiner Zeit das erste Buch über den Comic war, das von einem Zeichner und Autor von Comics geschrieben worden war und also Einsichten in den Herstellungsprozess Graphischer Literatur zu liefern versprach, welche die wenigen existierenden Sekundärwerke von Fans, Historikern oder – im weitesten Sinne – Kulturwissenschaftlern unmöglich liefern konnten. Insofern wird *Comics and Sequential Art* immer seinen Ehrenplatz in jeder gut sortierten Sekundärbibliothek zum Thema „Comic" behalten.

Doch was genau erfährt der geneigte Leser von Eisners Schriften über „den Comic"?

Heute erleben wir auch im deutschsprachigen Raum eine „Normalisierung" des Umgangs mit grafischen Künsten und mit Erzählformen, die vor allem eine Geschichte interessant aufbereitet an den Mann oder die Frau bringen wollen. – Das war aber nicht immer so: Im Zuge der Reaktion auf den Missbrauch der Bildenden Künste durch den Nationalsozialismus war „gegenständliches Gestalten" in Westdeutschland Jahrzehnte lang verpönt. Was zählte – und dementsprechend an den Hochschulen flächendeckend gelehrt wurde – war der Wille zur Reflexion, zur Transzendierung der Kunst mit den Mitteln der Kunst: Abstraktion und Expressivität wurden großgeschrieben, die Form, das Material hatte Vorrang vor eindeutigen, an Bildinhalte geknüpfte Aussagen. Wo Nähe zur Propaganda drohte – etwa bei die Massen ansprechender Bildgestaltung in Printmedien, Werbung und Buchillustration –, wurde reflexhaft jeder künstlerische Anspruch abgesprochen: Bestenfalls wurden die entsprechenden Werke als „Kunsthandwerk" eingestuft, in der Regel aber als Ausprägungen einer „Trivialkultur" abgewertet.

Und obwohl in den Jahren nach 1945 Kino und Fernsehen den Märchenerzählern ein Lagerfeuer nie zuvor gekannten Ausmaßes bescherten, an dem sich Millionen von Zuhörern einfanden, die gebannt ihren Geschichten lauschten, wurden gleichzeitig die Erzähler insgesamt unter Generalverdacht gestellt. So tobte zum Beispiel in den Siebzigern eine erregte Debatte darüber, ob Märchen – und mit ihnen Geschichten vom Weihnachtsmann, aber auch biblische Legenden – junge Menschen für Erlösergestalten und andere starke Männer empfänglicher machten als Sachbücher und – politisch korrekte – Entdeckergeschichten. Die in ihrer Kindheit um Andersen und Grimm Gebrachten bescherten dem Buchhandel dann ein Jahrzehnt später Milliardenumsätze, als sie alles verschlangen, was ein gewisser Anglist und Altphilologe aus Oxford über eine Welt namens Mittelerde zu Papier gebracht hatte.

Auf der östlichen Seite des Eisernen Vorhangs war dem Handwerklichen in der akademischen Ausbildung immer ein höherer Stellenwert beigemessen worden. Stalin und seine Epigonen wollten sich in den sie darstellenden Bildwerken wiedererkennen können, was mit den Mitteln der Abstraktion und ihrer „Ismen" offenbar nicht zu erzielen war. Der „Wert" dieser eher gegenständlichen Ausrichtung der Bildenden Kunst wurde nach der Wiedervereinigung offenbar, als Werke *made in Germany* auf internationalen Märkten plötzlich lukrative Gewinne und vor allem Aufmerksamkeit generieren konnten, die zuvor undenkbar gewesen waren – Werke von Künstlern der Leipziger Schule vor allem, die jenseits von Themen und ästhetischer Gefälligkeit vor allem die ganz traditionelle handwerkliche Kompetenz ihrer Schöpfer ausdrückten und feilboten.

Während also den Angehörigen der Lehrkörper vormals westdeutscher Hochschulen angesichts des Erfolgs Andersmalender zusehends die Argumente abhanden kamen, das Gegenständliche vom Ausbildungsbetrieb fern zu halten, wurde gleichzeitig das Berufsbild „Zeichner" durch die Manga-Welle [und die mit ihr herüberschwappenden Berichte über Comic-Zeichner, die mit ihrer Arbeit Millionengewinne generierten] in einem überraschenden Ausmaß für Heranwachsende attraktiv, die einerseits nach professioneller Anleitung suchten, und die andererseits daran gewöhnt waren, sich Informationen jeder Art in Eigeninitiative aus dem Netz zu saugen.

Essay on Comic Art - II

THE ANATOMY OF EXPRESSION
by Will Eisner

In the practice of the comic book art form the artist/writer (for, fundamentally, he is both) is dealing with two major communicating devices– words and pictures. In their arrangement lies the structure for the expressive potential of this medium.

The special mix of two distinct forms is not new. Their juxtaposition has been experimented with from earliest times. The wide inclusion of inscription em-

ployed as statements by the people depicted in medieval paintings was generally abandoned after the 16th century. Thereafter the efforts by the artists who sought to convey statements that went beyond decoration or portraiture were confined to facial expressions, postures, and symbolistic backdrops. The use of inscriptions reappeared in broadsheets and popular publications as "balloons" in the 19th century. Now the artists who dealt in message-bearing art for the mass audience sought to create a gestalt, some cohesive language, as the vehicle for the expression of a complexity of thoughts, sounds, actions, and ideas in the compressed arrangement separated by boxes. This stretched the capabilities of simple imagery. In the process the modern narrative artform, which we call comics (and the French call "Bande Dessinee") evolved.

In the development of oriental (Chinese and Japanese) pictographs a welding of pure visual imagery and a uniform derivative symbol took place. Ultimately, only the execution of the symbol became the arena of style and invention. The art of calligraphy emerged in this simple rendering of symbols and ascended to become a technique which, in its individuality, evoked beauty and rhythm. In this way, calligraphy added another dimen-

Plate A

Plate AA

sion to the use of the pictograph. There is, here, a certain similarity to the modern comic strip if one considers the effect the cartoonist's style has upon the character of the total product.

For the purposes of illustrucion let us follow the progression of a single expression from ancient stage to the modern comic strip. The ancient Egyptian hiero-

Plate B – Chinese letter or pictograph rendered in two styles of brushstroke.

glyph for the idea of worship was the symbol shown above (A) and which the Chinese similarly depicted (AA).

In Chinese calligraphy the style of the brushstroke confines itself to beauty of execution. This is not unlike the style of a ballerina executing the same choreography as her predecessor but in a style that is, at once, unique and expressive of greater dimension (B.) In comic art, the addition of style and the subtle application of weight, emphasis and delineation combine to evoke beauty and message.

Plate C

Plate D... Here is a rough example of the effect of calligraph-like weight consciously applied and for ability to alter the emotional effect of the basic worship symbol. Note the largest figure's brushstroke confines itself to beauty around and concentrates on the worship gesture which is essentially the same in each panel.

In the modern comic strip the same ideas would be conveyed pictorially as (C) and coupled with words it could be modified in meaning as nuance (D.)

Thus, then, is where the expressive potential of the comic artist is in the shaper focus. After all, that is the art of graphic story-telling. Here the codification be-

It is in its expressive potential that the true measure of comic book art lies.

I regard the primal interaction between the reader and the creator as a form of contract. This is true in the code alphabet of the written language, as well as in sounds of oral communication. And, as in all contracts, there must be some standard of common definition. If we accept the definition of a sequence of images in concert with words as being readable in an agreed upon arrangement, then we have a language.

In its most economical state, comics employ a series of repetitive images and recognizable symbols. When these are used again and again to convey similar ideas, they tell a story which is compounded by the sequence of events. It is this disciplined application that creates the grammar of the language.

Plate E... Here the underlying symbolic posture is awakened with amplification. Both words and other visually familiar objects such as clothing, background and lettering help to set facial expressions, convey different emotional messages

comes, in the hands of the artist, an alphabet with which he can make an encompassing statement that weaves an entire tapestry of emotional interaction.

By the skilled manipulation of this seemingly amorphic structure and an understanding of the anatomy of expression the cartoonist can begin to undertake the exposition of stories that involve deeper meanings and deal with the complexities of human experience. (F)

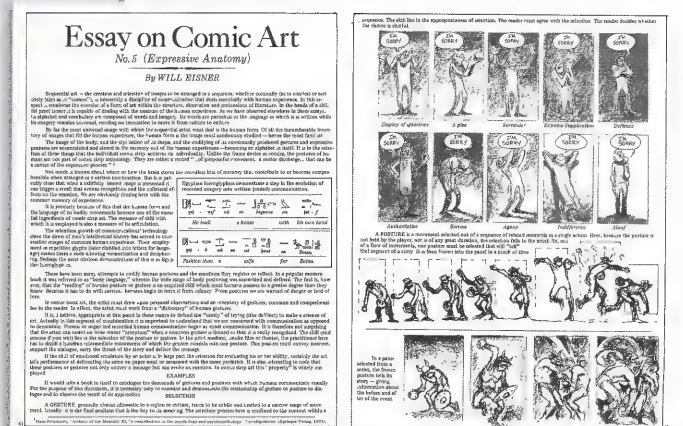
Plate F... This basic symbol, derived from a familiar attitude, is amplified by words, costume, background and lettering (with acoustic symbols) posture to communicate meanings and emotion.

3

Plötzlich gab es einen Markt für Zeichnerseminare und „How to draw ..."-Bücher. Und – noch – kein ausreichendes Angebot, diese aufkommende Nachfrage zu befriedigen.

Auch wenn die Manga-Welle über die Vereinigten Staaten ähnlich unerwartet und mächtig hinweggeschwappt ist, wie über Mitteleuropa – ein paar gravierende Unterschiede im Umgang mit dem Gegenständlichen und mit dem Berufsbild „Comic-Zeichner" hat es dies- und jenseits des Atlantiks doch immer gegeben, so dass es auf den ersten Blick eigentümlich anmutet, wenn Eisners aktuelle Herausgeber meinen, sie müssten ihre Neuausgabe von *Comics and Sequential Art* unbedingt an die Gegenwart ankoppeln.

Oben:
Der erste allein von Eisner gestaltete *Essay on Comic Art*-Beitrag aus *Will Eisner's Spirit* Nr. 20 (1979).
© Will Eisner Studios, Inc.



Essay on Comic Art

No.5 (Expressive Anatomy)

By WILL EISNER

Sequential art – the creation and ordering of images to be arranged in a sequence, wherein or externally (as in comics) or not entirely (also as in "comics"), is inherently a discipline of conservation that deals essentially with human experience. In this sense, I construct to consider it a form of art within the structure, discussion and presentation of literature. In the hands of art, it is a medium that has a vocabulary of its own. Its vocabulary is not unlike that of the written word. Its grammar is not unlike that of the alphabet and vocabulary are composed of words and images. Its words are pictorial or its language as much as a written style. Its imagery contains universal, reading an immediate is more it from culture to culture.

By far the most universal image with which the sequential artist must deal is the human form. Of all the innumerable inventory of images that fill the human experience, the human form is the image most assiduously studied – hence the most facile of

The image of the body, and the epic nature of a drama, the analyzing of a emotionally produced gestures and expressive postures are accumulated and stored in the memory out of the human experience – becoming an alphabet of itself. It is the mission of the artist to draw upon this alphabet and to use it in the service of his story. Gesture drawing is not a matter of art alone. It is a matter of human and one part of social, daily anthropology. They are either a record "...of postures for movement, a motor discharge... that can be a carrier of the expressive process." 1

You needn a known about where or how the brain stores the countless bits of memory that, contribute to or become compre-hensible when arranged in a certain combination. But it is probably clear that when a suddenly, unseen image is presented it can trigger a model that evokes recognition and the collateral effect of the memory of similar images flooding back with the constant memory of experience.

It is precisely because of this that the human form and the language of its bodily movements become one of the most fatal ingredients of comic strip art. The measure of skill with which the artist can draw upon this reservoir of memory.

The relentless growth of common culture throughout the world since the dawn of man's intellectual history has served to cast smaller images of common human experience. These emphasized or repetitive glyphs (later distilled into letters for language) evolve into a living vocabulary of communication and development. Perhaps the most obvious demonstration of this is as high as the hieroglyph is.

Fashion show a walk for Better.

There have been many attempts to codify human gestures and the emotions they register or reflect. In a popular manner, books such as Lavater's *Physiognomy* and Darwin's *Expression of the Emotions in Man and Animals* (1872) have come and gone, but the "reading" of human gesture or posture is not required skill which must have reference to a greater degree than they know. Because it has to do with emotion, between begin to learn it from culture. From postures we are warned of danger or lord of love.

In comic book art, the artist is not drew upon personal observations and an inventory of gestures, common and exaggerated he in the reader. In effect, the artist must work from a "dictionary" of human gestures.

It is, I believe, appropriate at this point in these essays to defend the "family" of terms that I have used to make a vocabulary of art. I am aware that the terms "expressive" and "expressionistic" are frequently used with reference to distortion as opposed to deviation. Forms in anger and recorded human communication began as visual communication. It is therefore not surprising that the artist can insert an value meant "exaggerate" when a common gesture is limited so that it is easily recognized. The skill and amount of care will be in the selection of the posture or gesture. In the print medium, studio film or theater, the performer or model has to divide a hundred commendable movements of which the greater number will use passive. The passive must convey interest, anger, or love with the same force as the active. The difference is in degree.

If the skill of sequential-readiness by or actor is in large part the criterion for evaluating his or her ability, certainly the art lot's performance at delineating the same on paper must be measured with the same yardstick. It is also interesting to note that these postures or gestures not only existed in the language but may evolve as cognates. In comic strip art the "property" is widely employed.

EXAMPLES

It would also a book to itself to catalogue the thousands of gestures and postures with which human communicates visually. For the purpose of this discussion, it is necessary only to examine and demonstrate the relationship of gesture or posture to dialogue and to observe the result of its appropriate.

SELECTIVITY

A GESTURE generally clears allowable to a region or culture, tends to be stable and limited to a narrow range of movement. Usually it is the final analysis that is the key to its meaning. The attention given to a gesture is therefore to that extent within a

expression. The skill lies in the appropriateness of selection. The reader must agree with the selection. The reader doubles to what the drama is shifted.

Display of aggression *A pose* *Surrender* *Excessive Aggression* *Defiance*

Authoritative *Servile* *Agony* *Indifference* *Aloof*

A POSTURE is a movement selected out of a sequence of related movements as a single action. Here, because the posture is not held by the player, nor is of any great duration, the selection fails in the actual fit, and of a form of movements, one posture must be selected that will "tell" that segment of a story in a flow frozen into the panel in a book or three

In a new selected from the series, the Drama gestures tells its story — giving information about the before and after of the event.

Oben:
Essay on Comic Art Part 5 aus *Will Eisner's Spirit* Nr. 29 (1981).
© Will Eisner Studios, Inc.

und Weise, wie sie Eisner möglicherweise von Beginn seiner eigenen Karriere an vorgeschwebt hatte, die er aber erst mit ***A Contract with God*** (dt. *Ein Vertrag mit Gott*) erproben konnte.

Eisner muss sich vorgekommen sein wie jemand, der in einem im Bahnhof stehenden Zug darauf wartet, dass dieser sich endlich in Bewegung setzt – und der dann bemerkt, dass auf dem Nachbargleis ein Express vorbei rauscht, der all die später Aufgebrochenen deutlich schneller an das gemeinsame Reiseziel bringen wird. Als Eisner begriffen hatte, dass der Express von den Brennstoffen klassischer Wissenschaft angetrieben wurde, sorgte er – pragmatisch, wie er immer schon gewesen war – dafür, dass auch sein eigener Waggon Fahrt aufnahm: indem er sich mit den Independent-Zeichnern vernetzte und den diskursiven Austausch mit ihnen suchte, indem er Grundlagenforschung betrieb und als Archäologe in eigener Sache tätig wurde. Das Ergebnis jener „Grabungskampagnen" war jene legendäre Serie von Interviews, die in Auszügen als **„Shop-Talks"** veröffentlicht wurden. Am stärksten wurde Eisners Lokomotive aber davon angetrieben, dass er anfing, über sein eigenes Schaffen zu reflektieren, es kritisch zu hinterfragen.

Sie machen diese Gegenwart, nur um Missverständnissen vorzubeugen, übrigens weniger im Manga aus, als in Web-Comics und „Graphic Novels" – und mit letzterem Begriff wird der Versuch, Eisner zu einem ungebrochen gegenwärtigen Klassiker zu machen, vollends problematisch, lassen sich Eisners Schriften zum Comic doch trefflich als großangelegter Versuch lesen, diese, die „Graphic Novels", überhaupt erst herbei zu schreiben.

Ja, *Comics and Sequential Art* verdankt seine Existenz einem mehrfachen Mangel. Zum einen stellte Eisner im Verlauf seines Unterrichts an der *New York School of Visual Arts* fest, dass es nicht eben viel didaktisch aufbereitetes Material gab, mit dessen Hilfe er seinen Schülern erklären und veranschaulichen konnte, wie „der Comic" funktionierte. Zeichenschulen wie der „Famous Artists"-Fernkurs [für den unter anderen auch **Milton Caniff** seinen Namen gegeben hatte], legten ihren Schwerpunkt auf das zeichnerische Handwerk. Wie eine Geschichte erzählt werden konnte, war dagegen allein der „Inspiration" oder dem „Genie" des angehenden Zeichners überlassen. Vermittelbare Regeln schien es nicht zu geben.

Zum zweiten bemerkte Eisner in der zweiten Hälfte der 1970er Jahre, dass ihm die Interpretationshoheit über seine eigene Geschichte zu entgleiten drohte. Verantwortlich dafür war der sich im Anschluss an den Underground herausbildende Independent-Comicmarkt, der unter anderem auch einen über bloße Fan-Akklamationen hinaus gehenden kritischen Apparat herausgebildet hatte. Dieser wurde von jungen, intelligent und informiert schreibenden Lesern und zunehmend auch Leserinnen bedient, die nicht selten selbst Comics zeichneten – und zwar auf eine Art

Zum dritten war Eisner von jeher der Überzeugung, Comics seien eine eigenständige Kunstform – und seine Schöpfer hätten Anspruch auf eben jenen Respekt, der den in anderen Sparten tätigen Künstlern von alters her entgegengebracht wurde. In seinen Jugendjahren hatte er erfahren, welchen gesellschaftlichen Ruhm und kommerziellen Erfolg die Zeichner von Zeitungscomics ge-

nossen, während gleichzeitig die Schöpfer von Heft-Geschichten unbekannt blieben und schlecht bezahlt wurden. Ausschlaggebend für den Stellenwert, der den Comics beigemessen wurde, war augenfällig nicht die Form an sich, sondern lediglich das Trägermedium beziehungsweise die Zielgruppe, an die jenes jeweils gerichtet war. – Ganz offenbar fehlte es an gattungsübergreifenden Qualitätskriterien …

In gewisser Weise sollte *Comics and Sequential Art* alle drei Mängel beseitigen helfen: Es setzte den Comic als eigenständige Form, als „Erzählmedium" auf die Agenda, es machte deutlich, dass ein gewisser Will Eisner, der im Bewusstsein der Underground-Zeichner seine besten Jahre um den zweiten Weltkrieg herum gehabt hatte, längst noch nicht zum alten Eisen gehörte – und es half Eisner, seine Lehrerfahrungen zu strukturieren und so seinen Unterricht zu verbessern.

Damit ist *Comics and Sequential Art* aber nicht nur ein Buch über den Comic, es ist mindestens ebenso ein Buch über Didaktik um 1980 – und vor allem ist es ein Buch über Will Eisner.

Jemand, der heute *Comics and Sequential Art* entdeckt, nachdem er oder sie bereits einiges an inzwischen überreich vorhandenen Sekundärwerken zur Graphischen Literatur durchgearbeitet hat, wird verblüfft sein, wie wenig systematisch Eisner sich seinem Gegenstand nähert – wie wenig Aufmerksamkeit er seinem Handwerkszeug schenkt, der „Sprache" des Comic, seinem historischen Werdegang, seinen Protagonisten – all das kommt weder in *Comics and Sequential Art* noch in *Graphic Storytelling* vor.

Für Eisner war der Comic im wahrsten Sinne des

Wortes eine Erzähl*form* – verstanden als ein formaler Rahmen für das einzig Wichtige: die Erzählung. Eisner war in dieser Hinsicht radikaler als alle seine Zeitgenossen – und auch als die meisten heute lebenden Zeichner. Eisner ging es *nur* um die Erzählung, also um eine Handlung und ihre Vermittlung an ein Publikum. Und da Eisners bevorzugte Handlungen sich immer um das menschliche Individuum drehen, um seine Wünsche, Sehnsüchte, Hoffnungen und Enttäuschungen, um große Gefühle mithin, ist eine Eisner-Handlung immer ein Melodram.

Da zum einen die Mehrzahl aller amerikanischen und europäischen Comics anderen Genres als dem Melodram angehören – und andererseits das Melodram im Manga zwar weit verbreitet ist, seine Erzähler sich dort aber formsprachlicher Mittel bedienen, die denen Eisners diametral entgegengesetzt sind, nimmt sich die von Eisner beschriebene Handlung im wahrsten Wortsinn eigenartig aus: *Comics and Sequential Art* vermittelt nicht, wie der Comic erzählt; es vermittelt, wie *Will Eisner* erzählt.

Und Will Eisner hat sich auf dem Titelbild von *Graphic Storytelling* trefflich selbst gezeichnet: als schon ein wenig in die Jahre gekommener Höhlenmensch, der seinen Zuhörern mithilfe von Felszeichnungen erzählt, wie sie sich die von ihren Vorfahren auf der Jagd gemachten Erfahrungen zu Eigen machen können, vielleicht um bessere Jäger zu werden, vielleicht um ihre Ahnen als Helden zu verehren lernen – oder vielleicht schlicht, um zu überleben. Für Eisner kann eine Erzählung nie Selbstzweck oder schiere Unterhaltung sein. Sie muss eine Botschaft vermitteln oder aufklären – weswegen in Eisners Überlegungen immer derjenige im Fokus steht, dem erzählt *wird* – ganz im Gegensatz zur Mehrheit seiner entweder einen Apparat bedienenden oder sich narzisstischen Exzessen hingebenden Berufskollegen.

Die von Eisner isolierten Mittel, welche dem in der Form Comic Erzählenden zur Verfügung stehen, sind schnell aufgelistet: da ist der ikonische Cha-

Oben:
Illustration aus *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, 1996.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Für das niederländische Magazin *Stripofiel* zeichnete sich Will Eisner 1981 als „letzten Neandertaler".
© Will Eisner Studios, Inc.

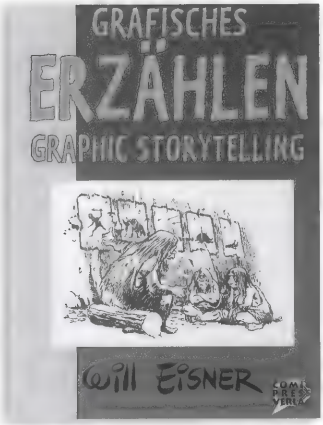
HEY, HEY! WIE FINDEST DU DAS ALS EINSTIEG?
HM?
HEY, WOW!!
WO IST DER REST DER BE-SCHICHTE?
DAS NENNT MAN AUFMERKSAMKEIT AUF SICH ZIEHEN!!
DAS NENNT MAN INTERESSE AUFRECHT ERHALTEN.
DAS PROBLEM BEI PRINTMEDIEN WIE COMICS IST, DASS DER LESER LEICHT SCHON VORHER SEHEN KANN, WIE SIE AUSGEHEN!
ALSO MUSS DAS INTERESSE DES LESERS DURCH DEN INHALT BEWAHRT WERDEN.

rakter des Panels [beziehungsweise der in den Panels geschilderten Gesten und Mimiken]; da ist das Darstellen, insbesondere das Dehnen und Verkürzen von Zeit [„Timing"]; die Bedeutung des Panelrands als Medium der Ansprache des Erzählers an das Publikum [wobei Eisner die Rolle der Seite als „Meta-Panel" besonders herausstellt]; da ist schließlich der Einsatz von „Körpersprache" als primäre Dialogform [zwischen Erzähler und Publikum – wogegen die Blasentexte den sekundären oder geschilderten Dialog transportieren, also den zwischen den Figuren] – und das war es auch schon. Die drei abschließenden, kurzen Kapitel von *Comics and Sequential Art* liefern praktische Tipps: „Wie bringe ich meine Erzählung zu Papier?"; „Wo kann ich meine Fähigkeiten als graphischer Erzähler überall einsetzen?"; „Welche technischen Ausdrücke sollte ich kennen?"

Verglichen damit ist *Graphic Storytelling* viel besser strukturiert – was nicht verwundert, schließlich will Eisner in seinem zweiten Buch über den Comic als Erzählform nur noch ein einziges Thema ausleuchten, nämlich die Frage, wie und warum eine Erzählung funktioniert. Welche Arten von Erzählungen gibt es, welche Erzählabsichten werden verfolgt – und wem wird wann wie was erzählt? Mit *Graphic Storytelling* ist Eisner ein zeitloses Standardwerk gelungen. Im Vergleich mit *Comics and Sequential Art* wird deutlich, dass Eisner sich immer und zuerst als Erzähler gesehen hat, der – mehr oder weniger zufällig – seine Geschichten mit Pinsel und Feder zu Papier bringt, und nicht als Comiczeichner, der – wiederum „zufällig", weil gegen die jeweils zeitgenössischen Marktbedingungen gerichtet – ein Faible für Erzählungen entwickelt hat.

Was also kann ein heutiger Leser, eine heutige Leserin durch die Lektüre von *Comics and Sequential Art* lernen?

Wer wie Will Eisner erzählen will, kann einen Eindruck erhalten, worauf es seinem großen Vorbild ankam. Wer lieber Manga oder Superhelden zeichnen möchte, wird dagegen kaum etwas finden, das sich direkt umsetzen ließe. Und wer sich im Melodram austoben möchte, wird auch dann eine Vielzahl an Anregungen „mitnehmen" können, wenn er oder sie *nicht* im Stile Eisners zeichnet oder vorträgt. Wie in seinen „Graphic Novels" ist Eisner nämlich auch in seinen Sekundärwerken ungemein nah „am Menschen": Das Gesicht und der Körper sind ihm alles, Architektur und die Elemente, Dekor und Seitenlayout dienen nur der Verstärkung von Gefühlen. Das Eisner-Universum ist eine Projektionsfläche für Seelenzustände, als Erzähler hat Eisner stets Inneres nach außen gekehrt. Verglichen mit der Formsprache des melodramatischen Manga stammen die Mittel, derer sich Eisner bedient hat, aus der Stummfilm-Ära, wenn nicht aus dem Kabinett des Dr. Caligari: Seine Schauspieler sind ein wenig zu doll geschminkt, sie posieren und grimassieren ein wenig zu übertrieben, und die Bühne ist ein wenig zu kontrastreich ausgeleuchtet. Dass all das nicht peinlich wirkt, verdankt sich allein Eisners außergewöhnlichem Talent als Erzähler. Wer in dieser Liga nicht mitspielen kann, sollte sich also besser einen anderen Großmeister zum Vorbild küren.



Oben: Aus der begleitenden Comic-Geschichte in der deutschen Ausgabe von *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, 1996. © Will Eisner Studios, Inc.

Rechts: Cover der deutschen Ausgabe von *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, 1998. © Will Eisner Studios, Inc.

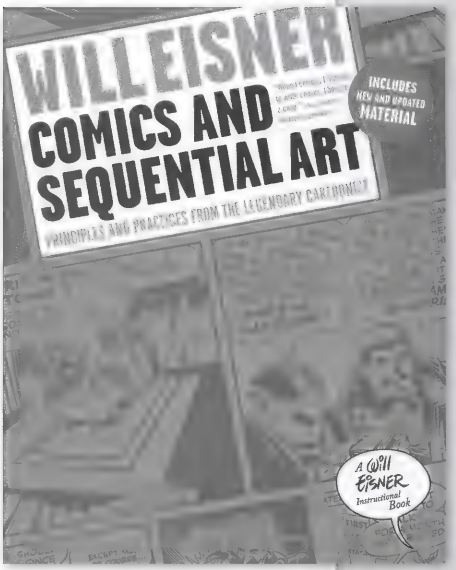
Oder durch genaues Studium von Eisners Meistererzählungen zu lernen trachten, wie, wo und wann Elfenstaub am besten eingesetzt wird. [Darüber steht, man ahnt es bereits, natürlich nichts in *Comics and Sequential Art*].

***

Hugo Pratt und Will Eisner waren beide nicht nur herausragende Erzähler, sie haben es auch verstanden, in ihren Comics über ihre Arbeit zu reflektieren. Doch wo Pratt seinen Mythos fortspinnt, indem er Corto Maltese über die Bedingungen des Erzählens und die Rolle und Verantwortung des Erzählers sinnieren, räsonieren und träumen lässt, setzt sich Eisner auf seine vier Buchstaben und schreibt zwei Bücher zum Thema. Zwei klassische Sekundärwerke, wohlgemerkt, keine *educational comics*, wie das vom *P★S*-Hauszeichner vielleicht zu erwarten gewesen wäre …

Daran wird eines deutlich: Ob nun in seinen beiden hier besprochenen Bänden, ob in seinen „Shop Talks", seinem Unterricht an der *New York School of Visual Arts* oder als unermüdlicher Vortragsreisender auf Salons und Conventions – Will Eisner ging es immer um die Anerkennung der Graphischen Literatur als *art*, als Kunst. Er suchte, wie viele Angehörige seiner und auch noch der nächsten beiden Generationen, diese Anerkennung auf dem Feld der kritischen Analyse, als Archäologe, Historiker und Erzähltheoretiker in eigener Sache. Solange kein kritisch-forschender, die Comicproduktion reflektierend begleitender Apparat existierte, solange war eine wesentliche Voraussetzung zur Erfüllung von Eisners Lebenswerk nicht gegeben: der Nachweis, dass der Comic eine vollwertige Erzählform ist, eine Form, in der *jede* Geschichte erzählt werden kann.

Für uns heutige sind Eisners Schlachten geschlagen. Der *visual turn* ist vollzogen. Dass Graphische Literatur eine eigenständige, unvergleichliche Erzählform ist, steht außer Frage. Insofern haben Eisners gegenwärtige Herausgeber ein Problem. Ein Vermarktungsproblem, um genau zu sein. Statt Eisners Sekundärwerke einfach als das zu verkaufen, was sie vordringlich sind – historische Dokumente –, mutet ihr Versuch *Comics and Sequential Art* und *Graphic Storytelling* als „zeitgemäße" Werke anzubieten, nicht nur hilflos an, er beschädigt auch Eisners Werk. Indem in die aktuelle Ausgabe von *Comics and Sequential Art* nämlich Arbeitsproben von **Jason**, **Alison Bechdel** oder **Jason Lutes** eingefügt sind, wird zunehmend unklar, was Eisner eigentlich beschreibt – schließlich erzählen die genannten Zeichner regelhaft auf einem Qualitätsniveau, das Eisner anfangs der 80er noch als Vision skizzieren musste. Desweiteren zwingt das neue, PR-Agentur-taugliche Layout Eisners Bildbeispiele in ein Meta-System, das seine klare, linear ausgerichtete [und die



dem Typoskript zugrunde liegende Diashow verratende] didaktische Strategie unterminiert. Und schließlich wäre es hilfreich gewesen, die „Aktualität" Eisners in Hinsicht auf die von ihm postulierten Gegensätze zum Melodram-Manga zu unterstreichen, statt ihn durch die halbherzige Inkorporation von Digital-Comics und „Graphic Novels" an Diskurse anzukoppeln, die ihn – wenn überhaupt – nur aus einem Grund interessiert hätten …

… nein, nicht aufgrund der Frage, ob sich für einen Neandertaler in Rechnern oder im Buchhandel größere Lagerfeuer entfachen ließen, als in Heften und Sonntagsbeilagen. Das wäre für Eisner keine Frage gewesen. Aber ob sich die Marke „Eisner", sein Ruf, immer der innovative Vorreiter in Sachen „eigenständige Erzählform" zu sein, auf diesen Betätigungsfeldern hätte erweitern lassen, ob, in ein Bild gefasst, die neuen Wege seinen Vorrat an Elfenstaub vergrößert hätten, das hätte sich Eisner mit dem gleichen neugierigen und unvoreingenommenen Blick angeschaut, mit dem er stets sein eigenes Schaffen untersucht, systematisiert und vorgefundenen Gegebenheiten angepasst hat.

In den von Eisner selbst besorgten Auflagen von *Comics and Sequential Art* und *Graphic Storytelling* können wir diesen Blick beobachten – es ist der Blick eines Kaktus' in der Wüste.

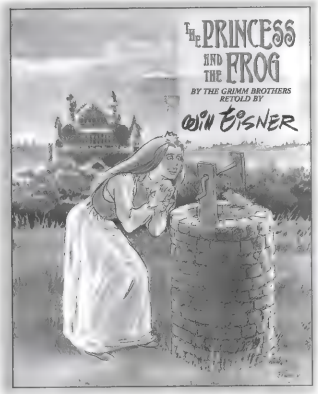
Oben:
Cover der aktuellen Ausgabe von *Comics & Sequential Art*, 2008.
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

Neuschreibung in Bildern

Die Literaturadaptionen des späten Will Eisner

Von Clemens Heydenreich

Wenn man als deutscher Comic-Leser an das Spätwerk Will Eisners denkt, dann denkt man an autobiographische Familiengeschichten, an sozialhistorische Ostküsten-Stadtpanoramen, an tragische Kurzgeschichten um das Scheitern des notorisch verkannten „Kleinen Mannes". All diese Werke sind Fleisch vom Fleische dessen, als was man den späten Eisner kennt: als *Graphic Novel*-Autor, der verantwortlich „zeichnet" nicht nur für die Graphik seines Werks, sondern auch für das Szenario – also für Form *und* Inhalt dessen, was er erzählt. Woran man nicht unbedingt denkt, das sind Comic-Adaptionen literarischer Vorlagen. Und doch hat sich Eisner just mit solchen immerhin vier Jahre lang am Stück befasst, von 1999 bis 2003 – bloß, dass die fünf Werke, die dabei herauskamen, in Deutschland kaum bekannt, weil bislang (bis auf eines) nicht in Übersetzung



Rechts: Cover der Albumausgabe *The Princess and the Frog* bei NBM, 1999. © Will Eisner Studios, Inc.

Unten: Zeichnung Eisners für die Mithilfe von Benjamin Herzberg an *Fagin the Jew*, 2003. © Will Eisner Studios, Inc.

erschienen sind. Dabei lohnen sie die Betrachtung, und sie würden auch eine deutsche Edition lohnen. Zuvörderst der Roman ***Fagin the Jew***: Weil er über seine graphische Qualität hinaus ein Meisterwerk der hintersinnigen Um-Schreibung ist und in fiktionaler Form das große Thema des späten Eisner verdichtet, das sein nächstfolgendes Werk „The Plot" auf dokumentarische Weise abhandelt, nämlich den Antisemitismus. Und die übrigen, weil sie den späten Eisner in einem frischen, originellen Licht zeigen: Sie bezeugen die stilistische Bandbreite des mit allen Wassern der Bildpoetik gewaschenen *Graphic Novel* -Pioniers – doch tun sie dies im Rahmen eines strikten Format-Korsetts, wie es einst der junge Eisner zu „Spirit"-Zeiten tragen und stets aufs Neue zu sprengen wusste. Dem Eisner der 1990er Jahre mag es ein spielerisches Vergnügen gewesen sein, sich solchen Vorgaben freiwillig noch einmal zu unterwerfen.

Das Gardemaß, auf das er ab 1999 beim Independent-Verlag NBM vier Erzählungen in ebensovielen Bänden trimmte, sind die klassischen 32 Seiten des *comic book*. Eisners erster Beitrag, ***The Princess and the Frog*** (nach den **Brüdern Grimm**), erschien 1999, es folgten im Jahr 2000 ***The Last Knight*** (nach **Miguel de Cervantes**' „Don Quixote") und 2001 ***Moby Dick*** (nach **Herman Melville**).[1] Im Jahre 2003 dann, mit ***Sun***-

[1] Eisners Variation des Romans von Herman Melville war keine Erstpublikation: Schon 1991 entstand eine Version für den Schulbuchverlag Story Shop, bevor die 32-seitige Fassung 1998 auf Deutsch erschien – bei Ehapa in der Reihe *Illustrierte Kinderbuch-Klassiker*.

diata, das – so der Untertitel – „A Legend of Africa" nacherzählt, endete Eisners Ausflug in den Kindercomic-Sektor.

Märchenhafte Mitleidsethik: *The Princess and the Frog*

„Jeden Tag spielte die Tochter des Königs – eine liebliche Prinzessin – freudig in den Gärten, die den Brunnen umgaben. Ihr Lieblingsspiel war es, einen Ball aus purem Gold in die Luft zu werfen und wieder aufzufangen."

Anders als im „Froschkönig", in der uns diese Szene bekanntlich gleich im ersten Absatz begegnet, ist bei Eisner hier bereits ein Viertel der Geschichte erzählt. Er nämlich riffelt den „analytisch" (also: mit nachträglicher Auflösung offener Fragen am Schluss) gestrickten Plot des Märchens zu einem „synthetischen" Handlungsfaden auf: Streng chronologisch beginnt er mit dem noch unverwandelten Prinzen. So kann er diesen anhand von Charaktereigenschaften einführen – es sind die eines idealen, mitfühlenden Herrschers: „Reichtümer bedeuten mir nichts. Ich kümmere mich nur um das Wohl meines Volkes", wimmelt der Königssohn eine Hexe ab, die ihm ihre schwarzen Künste anbietet.

Seine Absage muss der Prinz – man ahnt es – mit einer Verfluchung bezahlen. Doch gönnt Eisner ihm – und den jungen Lesern – als Frosch in der Obhut der Prinzessin ein glimpflicheres Schicksal als das Volksmärchen: Die Königstochter überwindet ihren Ekel, erweist sich rasch als mitleidig, und so findet auch die Rückverwandlung des Froschs nicht durch einen beherzten Wurf an die Wand statt – sondern nachdem die Prinzessin einen eher unbeherzten Wurf sogleich bereut und durch einen tröstenden Kuss wett macht.

Einerseits schleift Eisner so natürlich Ecken und Kanten seiner Vorlage ab, die für die Kinder eines

DON'T TOUCH ME WITH THOSE SLIMY PAWS... UGH!
MMF..
FROG?
FROG!
OH, POOR FROG! ARE YOU ALRIGHT?
OH, DEAR. I REALLY DID NOT MEAN TO HURT YOU... I ACTED WITHOUT THINKING
YOU KNOW... I'VE SORT OF COME TO CARE FOR YOU... I DON'T KNOW WHY..
...YOUR EYES..THEY'RE SO BRIGHT... AND TOUCH MY HEART
22

tierlieben Jahrhunderts verstörend wären. Andererseits aber schreibt er der Geschichte von Frosch und Prinzessin, die im Märchen einer motivlosen Mechanik von Fluch und Erlösung folgt, einen moralischen Subtext ein: Um einen mitfühlenden Regenten aus seiner Froschgestalt zu erlösen, bedarf es einer mitfühlenden Geste. Die Prinzessin verdient sich ihren hohen Rang an seiner Seite, indem sie über die Gestalt eines „niedrigen" Wesens hinweg dessen Würde zu achten lernt und buchstäblich seine Augenhöhe sucht. So klar (und so freundlich) wie diese Moral strukturiert Eisner auch die Sphären der Erzählung: Ihr Anfang und Ende, die im Reich des Prinzen spielen, kommen in umrisslosen Panels von „märchenhaft" zeitenthobener Anmutung daher. Monochrome, in wechselnden Pastelltönen gehaltene Hintergrundflächen halten die Erinnerung an die klassische Rechtecks-Einheit wach, doch dominiert das Weiß des Seitenhintergrunds: Eine Welt der Ordnung bei größtmöglicher Freiheit, sozusagen. Die beiden dramatischen Wendepunkte treten als ganzseitige, blau grundierte Splash-Panels hervor. Das erste Bild, das sich in vier konventionelle Randlinien zwängen muss, zeigt jene Szene, da auch der exilierte Frosch sich in eine enge Zwangsheimat fügt – und in den Brunnen hüpft. Klassische Randlinien sind es auch, die das nun aufgenommene „klassische" Gerüst der Ge-

Oben:
Aus *The Princess and the Frog*, 1999.
© Will Eisner Studios, Inc.

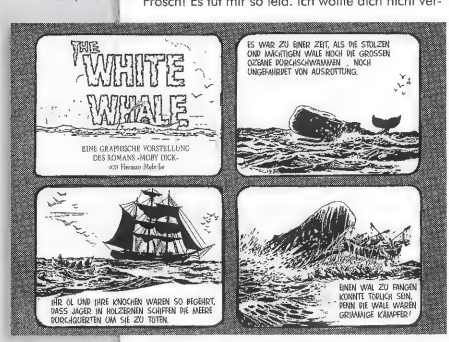
Links:
Cover der Albumausgabe *The Last Knight: An Introduction to Don Quixote* bei NBM, 2000.
© Will Eisner Studios, Inc.

I ATTACK!
YEOW!
HERE, LET ME HELP YOU DOWN SIRE!
OHO..WHAT A FIGHT..UGH, I LOST MY LANCE!
I TOLD YOU IT WAS ONLY A WINDMILL SIRE!
STOP THIS COACH, DRIVER!
YES M'LADY.
WHAT IS THAT?
IT APPEARS TO BE A KNIGHT IN ARMOR M'LADY.

Oben:
Aus *The Last Knight: An Introduction to Don Quixote*, 2000.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Aus der ersten Fassung von *The White Whale. An Introduction to Moby Dick*, 1991.
© Will Eisner Studios, Inc.

schichte prägen – bis zur Rückverwandlung. Und so comicspezifisch wie diese Gestaltungsmittel ist ein weiterer Mehrwert der Adaption, der sie auch für erwachsene Leser zu einem Vergnügen macht: Das schlichte So-Sein des Unmöglichen im Bild ermöglicht metafiktionale Spitzen – etwa wenn der König lakonisch anmerkt: „Wir leben schließlich in magischen Zeiten". Oder wenn Eisner die Zweisamkeit von Frosch und Mädchen in das Gesten- und Phrasenarsenal hollywoodscher Liebesfilme kleidet: „Weine nicht, armer, lieber Frosch! Es tut mir so leid. Ich wollte dich nicht verletzen – es ist nur schwer für mich, das alles zu akzeptieren, verstehst du?"


THE WHITE WHALE
EINE GRAPHISCHE VORSTELLUNG DES ROMANS »MOBY DICK« von Herman Melville
ES WAR ZU EINER ZEIT, ALS DIE STOLZEN UND MÄCHTIGEN WALE NOCH DIE GROSSEN OZEANE DURCHSCHWAMMEN – NOCH UNGEHARPUNIERT VON AUSROTTUNG.
BIS OL UND IHRE KNOCHEN WAREN SO BRÜCHIG, DASS JÄGER IN HOLZERNEN SCHIFFEN DIE MEERE DURCHQUERTEN UM SIE ZU TÖTEN.
EINEN WAL ZU FANGEN KONNTE TÖDLICH SEIN, DENN DIE WALE WAREN GRIMMIGE KÄMPFER!

Das Prokrustesbett des 32-Seiten-Schemas, auf dem Eisner die Handlung des Grimmschen Märchens so pfiffig strecken konnte, verlangte natürlich brachiale Kürzungen, als es an die jeweils gut tausendseitigen Romanvorlagen von **Cervantes** und **Melville** ging. Bei deren Gestaltung für ein kindliches Publikum freilich konnte es ohnehin nicht um mehr gehen, als eine Auswahl spektakulärer Handlungsabschnitte zu treffen: Ist doch *Don Quijote* bereits in seinen gängigen Bearbeitungen für die Jugend nicht mehr Cervantes' zeitphilosophisches und gattungsparodistisches Ebenen-Spiel um die Welt als Buch, das Buch als Welt und eine Witzfigur, die zwischen den Wahrnehmungsformen herumirrt. Und *Moby Dick* nicht mehr Melvilles mythische, mit allerlei Abschweifungen geerdete Parabel vom Wahn des Versehrten, es in einem Rachefeldzug mit der Dämonenwelt aufnehmen zu müssen. Und so versucht Eisner auch gar nicht erst, näher als sonstige Jugendversionen an die Prätexte heranzustoßen. An diesen gemessen, könnten seine Adaptionen nicht befriedigen. Doch sucht sich Eisner, dieser Gefahr bewusst, in beiden Fällen gegen einen solchen Vergleich abzusichern – und zwar mit comicspezifischen Mitteln.

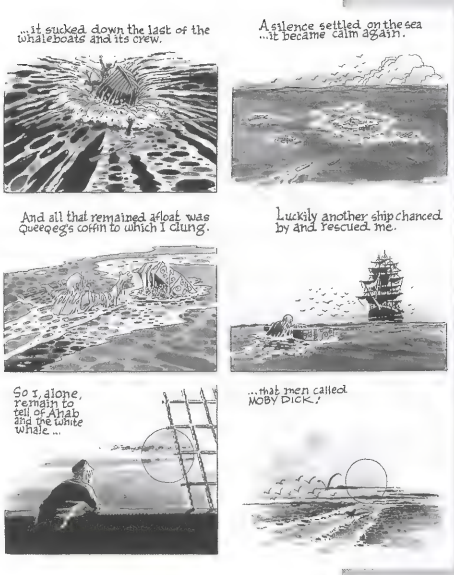
Ritterschlag fürs Träumen: *The Last Knight*

Zumindest ein klein wenig von der „epischen" Anmutung des Originals in seine komprimierte Fassung zu holen, gelingt Eisner im *The Last Kight* durch die Seitenarchitektur: Zwar wählt er nur wenige „Aventiuren" aus dem Prätext, und die finden meist auf den je sechs Panels einer Seite Platz, doch lädt den Leserblick auf etwa jeder zweiten Seite ein randloses Bild mit detailreichen Landschaften, die grundierend hinter die Nachbarpanels ausgreifen, zur Ruhe in der Tiefe des Raums. Diese Technik hat noch einen weiteren Effekt: Sie lässt die umrandeten Bilder oft wie Zettelchen wirken, flüchtig aufgepinnt auf eine Kulisse von (vergleichsweise) „objektiver" Beständigkeit. An Stelle der gewählten Episoden also könnten auch andere stehen. Das bestätigt ausdrücklich auch der Erzähler – und das ist bei Eisner kein Geringerer als Sancho Pansa, der im gereiften Alter seinen Erinnerungen nachhängt. Sie laufen auf eine Schlusspointe mit doppelter metafiktionaler Brechung hinaus: Eisners Quixote nämlich ist ein Träumer, der sich seiner Träumerei bewusst ist. Sie ist der Lehrstoff für seinen Knappen: „Wir sind, was wir zu sein glauben. Daher bin ich ein Ritter, weil ich glaube, dass ich es bin." Auf dem Sterbebett schließlich lässt der Erzähler-Sancho seinen Quixote beinahe doch noch resignieren – bis Miguel Cervantes in persona erscheint und den Helden seines (offenbar bereits geschriebenen) Romans in der Todesstunde zum Ritter schlägt. Der

Autor des Romans als Figur in der Schlusspointe seiner Comic-Adaption: Das kann nur funktionieren, weil Eisner einen eigenen Erzähler einführt. Und wenn der zum Schluss auf die Frage „Hat Quixote denn wirklich gelebt?" antwortet: „Das spielt keine Rolle. Vielleicht ja, vielleicht nein. (...) Was gewiss gelebt hat, das waren seine Träume" – dann beschließt Eisner damit eine Adaption, die ihren Prätext einerseits umdefiniert, nämlich zur Hommage an Humanismus und Fantasie, die andererseits aber sein charakteristisch unbestimmtes Flirren zwischen Realität und Literatur bewahrt.

Chronik des Verhängnisses: *Moby Dick*

Sowohl die genannte Grimm- als auch die Cervantes-Adaption also verdienen es, als „Neuschreibung" bezeichnet zu werden: Beide Stoffe formt Eisner (hier mit leicht parodistischen Erweiterungen, dort mit den Mitteln der Kontrafaktur) so um, dass sie sich in kindgerechte Plädoyers für tätiges Mitleid und Nächstenliebe verwandeln. Demgegenüber schneidet sein *Moby Dick* weniger originell ab: Er punktet „nur" als handwerklich solide Extremverdichtung einer Vorlage, die eine Anthologie (um nicht zu sagen: ein Ozean) von Themen und Sprechgesten ist, auf die dramatischsten Teile ihrer Handlung. Im Direktvergleich mit *Don Quixote* ist bemerkenswert, dass Eisner hier mit derselben Architektur – strenges Sechs-Kästchen-Gitter auf jeder Seite mit höchstens einem ungerahmten Panel als leserhythmischem Kontrapunkt – eine gänzlich konträre Stimmung schafft: Was im *Last Knight* in Verbindung mit hellen Erdfarben und auslaufenden Panorama-Hintergründen aufgeräumt und doch offen wirkte, wirkt in *Moby Dick* klaustrophobisch. Das machen omnipräsente schwarze Tuschflächen aus, die die Aquarellfarben verblassen lassen – und wiederum die randlosen Panels, deren Inhalt hier eine lähmende Statik vermittelt. Besteht er doch immer wieder nur aus der „Pequod", entfernt in der Totalen und als schwarze Silhouette gesehen – wie von der Lauer des Wals aus, den wiederum das Schiff belauert. Eisner reduziert „Moby Dick" auf die schauerlich getaktete Chronik des Zugleitens auf ein absehbares Verhängnis. Als es freilich eingetreten ist, auf der Schlussseite, öffnet sich die Erzählung doch noch über ihre Vorlage hinaus – in einer deutlichen stilistischen Reverenz: Das Meer mit der dünn umrissenen, tief stehenden Sonne, auf das Ishmael, der Übriggebliebene, hinausblickt und dabei jenes Zitat aus dem Hiobbuch anklingen lässt, das Melville als Motto über seinen Roman-Epilog stellt („Und ich allein bin entronnen, dass ich dir's ansagte", *Hiob 1,15-19*) – dieses Meer mit seinem Wellengang, den ein sparsamer Pointillismus nur aus elliptischen Tusch-Tupfern erzeugt, ist unschwer als das Meer des Corto Maltese zu erkennen. Eine Verneigung Eisners also vor **Hugo Pratt** (1927-1995), dessen *Südseeballade* (1967) als die erste europäische *Graphic Novel* gelten darf und dessen Werk zu jenen zählt, die der Verlag NBM in den 1980er Jahren in den USA bekannt gemacht hatte. Corto, der Seemann ohne Schiff, als ein würdiger Nachfahre Ishmaels, der wie er ein gleichmütiger Beobachter und Reisender um des Reisens und des Abenteuers willen ist: Ein schönes Kompliment an Pratt, das indes der Geschichte Eisners nicht mehr hinzufügt als einen Stimmungstupfer.


...it sucked down the last of the whaleboats and its crew.
A silence settled on the sea ...it became calm again.
And all that remained afloat was Queequeg's coffin to which I clung.
Luckily another ship chanced by and rescued me.
So I, alone, remain to tell of Ahab and the white whale ...
...that men called MOBY DICK.

Oben:
Aus *Moby Dick*, 2001.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Das oben gezeigte Beispiel verdeutlicht die stilistische Nähe zu Pratts *Die Südseeballade*, 1967.
© Hugo Pratt

Oben: Cover der Albumausgabe *Moby Dick* bei NBM, 2001. © Will Eisner Studios, Inc.

Unten: Fagin (r.) in der Optik von George Cruikshank (1792-1878), der die ersten Ausgaben von *Oliver Twist* illustrierte. Eisner befasste sich gründlich mit Cruikshanks antisemitischem Bildklischee und legte „seinen" Fagin wusst anders be Ohne mon- an: Nase und ströse mit schwarmicht Haar, son-zem wie ihn dern (so, auch übrigens Text Dickens im mit beschreibt) Ausrotblondem. kens:Charles Dik *tures ofthe Adven Twist. Oliver* Ox- [=The New ford illustrated Dickens] Oxford University Press 1953, S. 320.

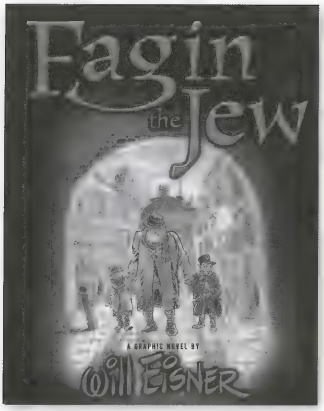
Nachahmend übertreffen: *Fagin the Jew* als jüdischer Oliver Twist

Es wäre wohl zu gewagt, die drei behandelten kleinen Werke als Vorstufen oder gar Etüden zu ***Fagin the Jew*** aufzufassen, der gewichtigsten, eigenständigsten und raffiniertesten Literaturadaption Eisners. Gleichwohl fällt auf, dass Elemente aller drei sich in *Fagin* vereint finden: Aus dem Grimm-Märchen das Thema des Ausgestoßenen, der um seinen angemessenen Platz in der Gesellschaft ringt, aus *Don Quixote* der Kniff mit dem selbst figurierenden Vorlagenautor und aus *Moby Dick* das Motiv des Überlebenden, der Zeugnis ablegen will.

Fagin the Jew erschien 2003 bei Doubleday, und was das Werk mit seiner Vorlage macht, das möchte ich – ein Stichwort aus dem Buch selbst aufgreifend – „Ämulation" nennen: Ein Nachahmen des Vorbilds mit dem Ziel, es zu übertreffen. „Ich wurde erzogen durch meinen Vater, der sich, anderen Juden nacheiferd *(by emulating other Jews)*, ein Geschick für Straßengeschäfte erworben hatte", bekennt der Held auf Seite 8. Er ist der Held eines Comic-Romans, in dem Will Eisner seinen literarischen Prätext übertrifft, indem er dessen moralischen Impetus konsequenter vollstreckt als das Vorbild – so konsequent, dass er eine Anklage an dieses Vorbild mit einschließt. Es ist der Roman ***Oliver Twist*** (1837/39) von **Charles Dickens**.

Dickens' Held, der Findeljunge Oliver, macht einen zwangsweisen Marsch durch die sozialbehördlichen Instanzen durch, die am Maßstab jener christlichen Fürsorge, die auf ihren Fahnen steht, konsequent versagen. Sie verhindern nicht, dass Oliver in schlechte Hände gerät und unausweichlich zum Berufskriminellen werden müsste – verfügte er nicht über eine felsenfeste Moral und, wie er am Ende lernt, über eine hohe Abstammung, auf die sich zu berufen ihn ein erbschleicherischer Halbbruder systematisch gehindert hatte. Seine eher unglaubhaft hohe Gesinnung muss der Knabe an einer ganzen Front entsprechend finsterer Antipoden bewähren. Allen voran steht Fagin, ein greiser Hehler, der einer Gang von Straßenkindern Quartier, Befehle und eine kriminelle Ausbildung gibt. Fagin ist feige, berechnend, ein Heuchler und mörderischer Verräter – und das stete Epitheton, das Dickens ihm beigibt, lautet „... der Jude". Wie oft und hartnäckig dieser Beiname fällt und wie plakativ auch die Beschreibung von Fagins Gestalt und Habitus antisemitische Karikaturenklischees bedient, das hat schon Zeitgenossen irritiert, denen Dickens auch entgegenkam, indem er in Folgeauflagen manche Spitze abschliff. Gleichwohl blieb sein Fagin gleichsam „ohne Not" antisemitisch aufgeladen – denn zu seiner Rolle als Verkörperung von Amoralität und völliger Christentumsferne, sprich: der Merkmale der von Dickens kritisierten Gesellschaft, trägt sein Jüdischsein nichts Spezielles bei. Umso mehr aber trägt die Existenz einer solchen literarischen Figur dazu bei, beim Leser unheilvolle Stereotypen zu festigen. . . .

Und just hier setzt Eisners Neu-, ja, man muss sagen: diametrale Umschreibung der Vorlage an. Eisner entwindet Dickens die Deutungshoheit über seine Figur und rehabilitiert Fagin. Doch tut er das eben nicht – was billig wäre – durch eine schlichte Umkehrung der Schwarz-Weiß-Typologie von Dickens' Figuren, sondern indem er Fagin (und auch Oliver) aus einer schematisch fungierenden Type in einen Menschen aus Fleisch und Blut verwandelt. Fagin erzählt seine Geschichte selbst und in Ich-Form. Er erhält dabei einen Vornamen, Moses, und eine Familiengeschichte, die an die europäische Realhistorie andockt. Seine Geschichte wird zur Rahmenhandlung für die des



jungen Oliver, der erst ab Seite 53 („Das letzte Kapitel meines Lebens") in die Geschichte eintritt – und sie spiegelt und verdoppelt dessen bekannte Geschichte: Auch Fagin ist früh Waise geworden, auch er ist als moralisch empfindsamer Knabe in viele schlechte und nur wenige gute Hände gefallen, und selbst auf der schiefen Bahn (nach Rückschlägen, die es ohne den Antisemitismus seiner Mitwelt nicht gegeben hätte) hat er sich als eben nicht stereotyper, sondern im Lessingschen Sinne „gemischter Charakter" sein Mitleid bewahrt. Mithin läuft Eisners Geschichte des Oliver Twist, erweitert um die rahmende Geschichte Fagins, auf den gleichen Tenor der sozialen Mitleidsethik hinaus wie Dickens' Original – doch vermittelt sie ein glaubwürdigeres und runderes Bild, weil sie in diese Ethik auch jene einbezieht, die bei Dickens ausgesperrt blieben: die Juden. Wie der Teufelskreis des antisemitischen Stereotyps als Selbstläufer funktioniert, das hat Eisner in ***The Plot*** auf dokumentarische Weise gezeigt. In *Fagin the Jew* tut er es narrativ und sogar noch eindrücklicher: Da inszeniert Fagin einmal mit seinem Partner Sikes einen öffentlichen Handel: Sikes preist auf dem Marktplatz eine Uhr zum Verkauf an, Fagin gibt sich interessiert, doch Sikes blafft zurück: „Ich handle nicht mit Juden!" Woher aber, so fragt sich der Leser, soll Sikes erkannt haben, dass Fagin Jude sei? Die Antwort kann nur lauten: Bart, gebückte Haltung, schmuddelige Kleidung. Diesen Habitus aber, so weiß der Leser, hat Fagin als langjähriger Zwangsarbeiter in der Verbannung erworben. Sein Äußeres hat sich zu jener Karikatur erst entwickelt, die für die anderen immer der Maßstab für „seinesgleichen" war – einem wie ihm ist es, anders als Oliver, anders als dem Froschkönig, nicht vergönnt, seinen verdienten Platz in der Gesellschaft zu erringen. Die Schlusspointe: Analog zu Don Quixote, lässt Eisner auch Fagin in der Todesstunde buchstäblich „seinem Schöpfer gegenübertreten": Charles Dickens nämlich, dem er seine Geschichte erzählt. Der freilich macht wenig Anstalten, von seiner Version zurückzutreten. Anders Oliver Twist selbst, der das letzte Wort erhält: Mit einer Jüdin verheiratet, in deren Familie Fagin – ohne es zu wissen – ein Anrecht auf Erbe und Wohlstand gehabt hätte, bezeugt er der Nachwelt jene Würde, die Eisner Fagin in seiner Adaption zugesteht und die Dickens ihm versagte.

Dass Will Eisner just eine solche literarische Figur mit Bravour im Medium des Comics umwertet, ist eine charmante Pointe in dem gewaltigen Kapitel seiner Aufwertung, das dieses Medium alleine Eisner verdankt. Man könnte diese Pointe so fassen: Der Comic blamiert die Literatur. „Stereotypisierung", so sagt Eisner in *Graphic Storytelling*, sei „einer der Umstände, denen Comics ihr Leben verdanken." Indem nun just dieses so „stereotype" Medium beweist, dass es die Kraft hat, eine literarische Figur aus einem starren Korsett stereotyper Zuschreibungen zu befreien und so lebendig zu machen, stellt es jenes andere Medium bloß, das der Figur dieses Korsett angelegt hat, *ohne* durch mediale Usancen dazu genötigt zu sein. Mit dieser Pointe hat sich Eisner in seiner größten Literatur-Adaption als ein großer intermedialer Erzähler bewiesen. Ⓡ

Links:
Cover der Albumausgabe *Fagin the Jew* bei Doubleday, 2003.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Aus *Fagin the Jew*, 2003.
© Will Eisner Studios, Inc.

WHO WILL BUY MY GOLD WATCH? ...ONLY £10!
IT WAS MY FATHER'S... NOW IT'S ALL I HAVE LEFT FROM HIS GOODLY INHERITANCE TO BUY FOOD FOR MY DEAR CHILDREN!
I WILL BUY IT! I'LL BUY!
NO SIR, NEVER! I DO NOT TRADE WITH JEWS... NO, SIR!
BLESS YOU, SIR! ...PROUD TO FIND AN HONEST CHRISTIAN!
DRAT!! THAT WATCH IS SOLID GOLD AND WORTH THRICE WHAT HE ASKS! OH SIR, EXCUSE ME... IF YOU WOULD BUY IT INSTEAD... I'LL GIVE YOU BACK YOUR £10... PLUS A VERY GOOD COMMISSION FOR YOUR TROUBLE!
SURE, I'LL BUY IT FOR YOU!
I'LL BUY YOUR WATCH! ...HERE!
46

Ein unverbrüchlicher Vertrag

Jüdische Motive in Will Eisners Werk

Von Ole Frahm

Michael Chabon hat in seinem Roman ***The Amazing Adventures of Kavalier & Clay*** eine schöne Fiktion der ersten *Graphic Novel* entworfen. Sein Held, der Comic-Zeichner Joe Kavalier, findet nach seiner Rückkehr aus dem Zweiten Weltkrieg nicht wieder in den Alltag New Yorks. Statt seinen Cousin und Kollegen Sam Clay aufzusuchen, lebt er illegal in einer kleinen, vom Vermieter vergessenen Wohnung im Empire State Building und arbeitet fünf Jahre an einer wortlosen Bildgeschichte mit dem Titel „Der Golem". 47 Kapitel und 2256 Seiten dichtet Chabon seinem Helden an, der 1939 aus Prag in die USA floh, um dort als Zeichner in der *comic book*-Industrie groß zu werden. Nachdem Sam durch comicreife Umstände Joe wiedergetroffen hat, schaut er dessen Graphischen Roman durch und kommentiert nach der Lektüre: „You have an awful lot of Jewish stuff in here". Und er fragt seinen Cousin, ob er einen „Rückfall" gehabt habe, schließlich kommt Josef Kavalier aus dem jüdischen Prag und konnte den Nazis entkommen, in dem er mit dem Golem in einem Sarg außer Landes gebracht wurde. Doch Chabons Ironie zielt auf etwas anderes. Joe Kavaliers ernsthaftes Bemühen, schon 1954 Comics als Kunst zu begreifen, erinnert an die Arbeiten von **Will Eisner**, dessen Arbeiten sicher als singulär unter den Comics des 20. Jahrhunderts gelten können.

Eisners Werk teilt sich in eine frühe Phase bis 1952 auf, in der er ausgehend von den *comic books* eine Zeitungsbeilage herausgibt, vor allem *The Spirit*, eine Parodie der so populären, maskierten Superhelden, die gleichermaßen von Erwachsenen wie dem neuen Publikum der Comic-Hefte konsumiert werden konnte, den Kindern und Jugendlichen. Eisner wendet sich fast dreißig Jahre lang anderen, funktionaleren Verwendungen der Bildsprache zu, bis er, darauf spielt Chabons Anekdote an, 1978 mit ***A Contract with God*** das veröffentlicht, was bald darauf die erste *Graphic Novel* genannt wurde und Eisners späten Ruhm begründen sollte.[1] Darin erzählt er zwar nicht die Geschichte des Golems, aber rekonstruiert wie in vielen der von ihm in den folgenden Jahren gezeichneten graphischen Erzählungen die Erfahrung jüdischer Einwanderer und ihrer Nachkommen in den USA. Mit Eisners Werk wurde es zum ersten Mal nach dem Zweiten Weltkrieg möglich, ausdrücklich jüdische Fragen und Belange zu erzählen. Waren diese vorher – insbesondere in den Serien der *Entertaining Comics* – zwar durchaus anwesend und bei gewisser Kenntnis auch sichtbar, drangen sie nun auf die Oberflächen der Comicseiten selbst und beanspruchten ein eigenes Format: die *Graphic Novel*.

Wie bei allen Setzungen ließe sich natürlich zeigen, dass mit **„Master Race"** von **Bernard Krigstein** 1955 und der ersten, dreiseitigen Version von **Art Spiegelmans „MAUS"** 1972 durchaus schon früher jüdische Erfahrung sich zwischen Bild und Schrift artikulierte. Doch müssen die jeweiligen Kontexte ihrer Veröffentlichung bedacht werden. Die achtseitige Geschichte „Master Race" erschien in der neu aufgesetzten Heftreihe *Impact*, mit der William Gaines den *New Trend* der *Entertaining Comics* zu retten versuchte. Der Fokus liegt weniger auf der jüdischen Perspektive als auf dem Holocaust. „Master Race" inszeniert den Horror, dass die Täter nicht alle bestraft wurden und sich unter den Passagieren der New Yorker U-Bahn befinden. „MAUS", eine erste Annäherung an Vladek Spiegelmans Überleben von Auschwitz erzählt als Gute-Nacht-Geschichte mit

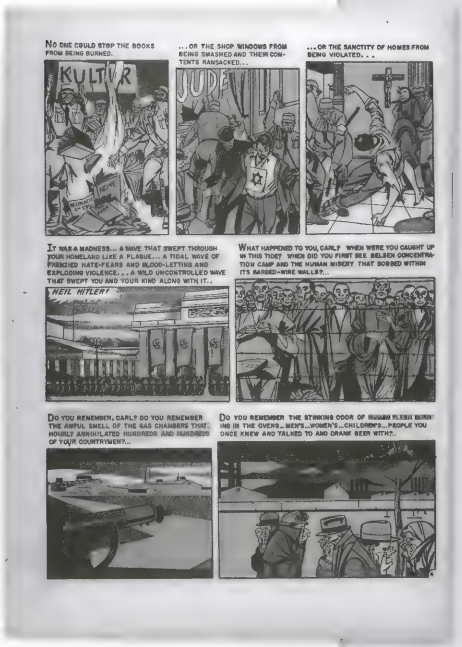
IF GOD REQUIRES THAT MEN HONOR THEIR AGREEMENTS...
...THEN IS NOT GOD, ALSO, SO OBLIGATED ??
A CONTRACT WITH GOD
And other tenement stories
BY Will EISNER
ORDER TODAY!
Mail to: Kitchen Sink Enterprises, P.O. Box 7, Princeton, Wis. 54968
Please send me ____ copy(s) of Will Eisner's A Contract With God, at $5.35 each (postage paid.) My check or money order is enclosed.
Send free Kruup Mail Order catalog!
Name
Address
City State Zip
I am over 18 (sign)

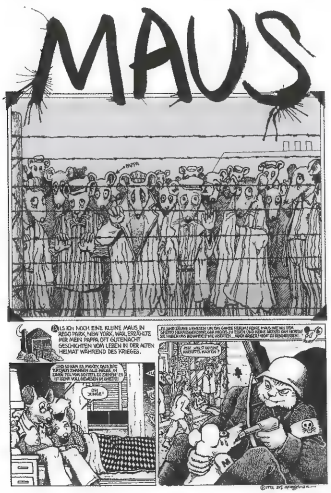
Unten: Ankündigung des Buches *A Contract with God* im *Will Eisners Spirit*-Magazin, November 1978. Siehe dazu auch die beiden Anzeigen auf Seite 41. Damals war das Buch von Eisner noch als *An Experiment in Storytelling* angekündigt worden. © Will Eisner Studios, Inc.

[1] Will Eisner: *A Contract with God and other Tenement Stories*. Baronet 1978. Eisner selbst bekundet dort im Vorwort an die Tradition wortloser Bildergeschichten anzuschließen, wie sie Frans Masereel mit seinen Holzschnitten prominent gemacht hat und in den USA insbesondere durch Lynd Ward entfaltet wurde – oder auch, formal sicherlich verstörender, von Milt Gross, der eher durch seine Zeitungscomics einem Millionenpublikum bekannt war, aber mit *He done her wrong* eine groteske, wo nicht irrwitzige Bilderfolge erzählt.

Katzen und Mäusen, veröffentlichte der 24-jährige Spiegelman in *Funny Aminals*, einem der zahlreichen *Underground*-Hefte. In diesem Fall enthielt es auch eine Geschichte von **Robert Crumb**, in der zwei Katzen versuchen, ein Hühnchen zu köpfen, um es zu verspeisen und nach einem ersten Gelingen schließlich selbst umkommen. Spiegelmans Geschichte erscheint in diesem Zusammenhang eher als ein weiterer drastischer, in *Underground Comix* so üblicher Tabubruch. Spiegelman hat die dreiseitige „MAUS" in seiner Sammlung kürzerer Comics *Breakdowns* 1977 nachdrucken lassen, mit der er sich von der Geste des Tabubruchs deutlich absetzt. Wie Eisners *A Contract with God* zeugt seine Sammlung von dem Interesse, Comics aus ihrem gewohnten Umfeld – aus der industriellen Produktion der Superhelden ebenso wie aus den Head Shops und Comicläden des *Underground* – zu lösen und als eine anerkannte, unter den kulturellen Formen gleichberechtigte Reflexion der gesellschaftlichen Verhältnisse zu etablieren.

Während Art Spiegelman Ende der 1970er Jahre auf die Aufmerksamkeit des Kunstmarktes setzte, dachte Eisner mit seinem Buchformat an den Literaturmarkt. Interessanterweise schmiegt sich Eisners Wahl aus der Perspektive der Comics an das Heftchenformat an, gebunden aber kann es als Roman im Buchladen in Erscheinung treten. Comics sind bekanntlich eine der ästhetischen Formen, die am stärksten durch ihr jeweiliges Publikationsformat geprägt sind. Format ist immer auch Inhalt. Von der farbigen Sonntagsseite bis zum einzeiligen Tagesstrip, von den A4-großen Comic-Alben bis zu den Piccolo-Heften, vom *comic book* bis zu den *fumetti neri* – immer prägt die Seitengröße, das Seitenverhältnis, der Publikationsort und die Häufigkeit des Erscheinens die Möglichkeiten graphischen Erzählens bis in die jeweilige Bildfindung. Eisners in *A Contract with God and other Tenement Stories* gefällte, einfache Entscheidung, das Heftformat durch eine Buchbindung aufzuwerten, macht aus vier Kurzgeschichten eine *Graphic Novel*. Diese Entscheidung wird durch seinen Umgang mit den Seiten unterstrichen: selten erzählen mehr als drei Panels auf einer Seite den Fortgang der Handlung, oft beansprucht ein ganzseitiges Bild die Aufmerksamkeit des Lesers und verlangsamt so die Lektüre. Keine Seitenzahlen dringen in das Geschehen ein und erinnern mit ihrem kontinuierlichen Takt an das Vergehen der Zeit. Darüber hinaus sind die meisten Panels nicht mehr gerahmt, ihnen fehlt also das für das Erzählschema der Comics so wichtige formatierende Moment, in dem die Bilder voneinander getrennt, aber auch miteinander konstelliert werden, in dem Zeitmomente distinkt und so in sich heterogen werden. Auch diese Entscheidung wertet das Einzelbild auf und gibt der Zeichnung eine im Comic bis dahin kaum gekannte Dignität, die durch das fehlende Schwarz – der einfarbige Druck ist in einem dunklen Braun gehalten – unterstrichen wird. Damit ist der Rahmen für Geschichten gesetzt, die ohne Tabubruch und Superhelden auskommen. Ein Alltag wird erzählbar, der den Comics bis dahin entgangen ist.


NO ONE COULD STOP THE BOOKS FROM BEING BURNED.
...OR THE SHOP WINDOWS FROM BEING SMASHED AND THEIR CONTENTS RANSACKED...
...OR THE SANCTITY OF HOMES FROM BEING VIOLATED...
KULTUR
JUDE
IT WAS A MADNESS... A WAVE THAT SWEPT THROUGH YOUR HOMELAND LIKE A PLAGUE... A TIDAL WAVE OF FRENZIED HATE-FEARS AND BLOOD-LETTING AND EXPLODING VIOLENCE... A WILD UNCONTROLLED WAVE THAT SWEPT YOU AND YOUR KIND ALONG WITH IT...
WHAT HAPPENED TO YOU, CARL? WHEN WERE YOU CAUGHT UP IN THIS TIDE? WHEN DID YOU FIRST SEE BELSEN CONCENTRATION CAMP AND THE HUMAN MISERY THAT BOBBED WITHIN IT'S BARBED-WIRE WALLS?..
HEIL HITLER!
DO YOU REMEMBER, CARL? DO YOU REMEMBER THE AWFUL SMELL OF THE GAS CHAMBERS THAT HOURLY ANNIHILATED HUNDREDS AND HUNDREDS OF YOUR COUNTRYMEN?...
DO YOU REMEMBER THE STINKING ODOR OF HUMAN FLESH BURNING IN THE OVENS... MEN'S...WOMEN'S...CHILDREN'S...PEOPLE YOU ONCE KNEW AND TALKED TO AND DRANK BEER WITH?..



Oben:
Seite 4 der Originalveröffentlichung von *Master Race* in *Impact* Nr. 1, 1955.
© Bernard Krigstein/William M. Gaines

Links:
Maus aus *Funny Animals*, 1972. Nachgedruckt in *Breakdowns*, 2008.
© Art Spiegelman/S.Fischer

Gab es zwar in erfolgreichen Strips der 1920er Jahre wie „Little Orphan Annie", „The Gumps" oder „Gasoline Alley" durchaus alltägliche Beobachtungen, blieben diese doch von dem strengen Takt ihres Erscheinens immer auch an melodramatische Spannungsmomente insbesondere kurz vor den Wochenenden gebunden, damit die Leser am Montag wieder ihr Geld für die Zeitung ausgaben. *A Contract with God* darf sich dem anekdotischen Erzählen widmen, das zwar einige Skandierungen kennt, aber die Bilderzählung in ihrem Rhythmus vollständig frei gestaltet, also dem Erzählten angemessen. Es ist in diesem von Will Eisner eröffneten Raum, in dem erst die Geschichte von Frimme Hershs Vertrag mit Gott als jüdische Geschichte berichtet werden kann.

Rechts:
Aus Ein Vertrag mit Gott Mietshausgeschichten, Carlsen Verlag 2010.
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

Frimme Hersh wird von seiner Gemeinde in Russland Ende des 19. Jahrhunderts ausgewählt, um angesichts der antisemitischen Pogrome in die USA auszuwandern. Auf dem Weg setzt er einen Vertrag mit Gott auf, der diesen dazu verpflichten soll, die gerechten Taten Hershs gerecht zu vergelten. Doch, wie könnte es anders sein?, Gott hält sich an diesen Vertrag nicht, eine von Hersh großgezogene Waise stirbt und der gottesfürchtige Mann ändert sein Leben. Er rasiert sich, macht Verträge, die auf Lüge basieren. Für den Kauf des Hauses, in dem er wohnt, setzt er Wertpapiere der Gemeinde ein, die ihm nicht gehören. Er macht Karriere und wird zum Immobilien-Tycoon Nach vielen ausgesprochen erfolgreichen Jahren bittet er die Rabbiner der Gemeinde einen neuen Vertrag mit Gott aufzusetzen. Nach langen Beratungen stimmen sie dem zu, aber Frimme Hershs Freude währt nicht lang – er stirbt mit dem Vertrag in Händen an einem Herzinfarkt.

WELL... WHAT ARE YOU GOING TO DO WITH ALL YOUR MONEY, LIVE IT UP?
YOU ARE KIDDING, ARCHIE... I'M 70 YEARS OLD !!
I HEAR YER GOING TO RETIRE DOWN IN THE SUNBELT!
YES... MY DAUGHTER, RITA AND HELEN, TALKED ME INTO IT... BUT I'M GOING TO MISS THIS PLACE... I REALLY DON'T WANT TO LEAVE HERE.
AAAH NOT ME!! I'D GET OUT OF HERE FIRST CHANCE I GOT!
I DON'T KNOW
C'MON HENRY WHAT'VE YOU GOT HERE..?? A COUPLA OLD STORE KEEPERS AND A LOTTA STREET PUNKS !!
SURE, YER WIFE REST HER SOUL, IS GONE AND YOUR KIDS IS ALL MARRIED. SO..??
RIGHT, SO WHAT'S THERE LEFT FOR YOU HERE ?
MEMORIES, LOTS OF MEMORIES !!

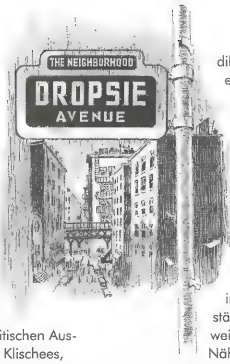
Oben:
Aus A Sunset in Sunshine City in Will Eisner's Quarterly, 1985.
© Will Eisner Studios, Inc.

Eisner erzählt diese Geschichte in einer Verknappung, die ihre Moral deutlich hervortreten lässt. Keine Seitenhandlungen lenken die Aufmerksamkeit von ihr ab. Das Hadern mit Gott wird durch Blitze vom regenlosen Himmel unterstrichen, die Figuren in den jeweiligen Situationen so gezeichnet, dass es deren Emotionalität unterstreicht.

Was Eisner nicht betont ist, dass diese Geschichte aus der South Bronx in der Zeit seiner eigenen Kindheit und Jugend spielt. Wie in vielen seiner späteren *Graphic Novels*, wie er sie selbst nennt, erzählt er die Voraussetzung dessen, dass er mit so vielen anderen eine neue Jugendkultur in den *comic books* begründen konnte. In vielen Bildern erzählt er die Voraussetzungen der vielen Bilder. Er reicht einen sozialen Kontext nach, der nicht kausal, sondern historisch von den Bedingungen berichtet, unter denen eine neue Bilderindustrie entstand. Der alte Vertrag, so ließe sich die erste Erzählung, mit der Eisner sein Projekt beginnt, deuten, der die jüdischen Zeichner an ihre Tradition und damit auch an das Bilderverbot band, wurde aufgelöst und durch die vielen neuen, der gesellschaftlichen Situation entsprechenden Verträge ersetzt. Doch die Sehnsucht nach einem unverbrüchlichen Vertrag mit Gott, einer Bindung, die über das Alltägliche hinausgeht, bleibt ebenso bestehen wie notwendig unerfüllt. Eisners Schluss aus diesem Dilemma ist die Produktion von Comics, die genau diese Frage in vielen Bildern reflektieren – und als Erinnerungsarbeit davon erzählen, was in den Geschichten der Superhelden sublimiert, wo nicht verdrängt war: die Situation jüdischer Identität in den 1930er Jahren, die Armut nach der Weltwirtschaftskrise, der Alltag in den Wohnblöcken New Yorks. In der Geschichte **„Sunshine City"** wird der vom Schneegestöber umspielte Henry Klop gefragt, was ihn noch in New York hält, warum er nicht nach Florida zieht. „Erinnerungen, viele Erinnerungen!!!" Eisner selbst lebt zu diesem Zeitpunkt längst in Florida und kehrt in seinen Comics immer wieder in das New York seiner Jugend zurück. Die Geschichte ist nicht vollständig verfügbar, sie muss dennoch erzählt werden.

Das zweite Motiv, das Eisner durcharbeitet, kündigt sich im Untertitel des ersten Buches „and other Tenement Stories" an. Immer thematisieren seine sequentiellen Bilder die Stadt und hier revi-

diert Eisner das Bild von Gotham City und Metropolis, indem er einen realistischen Blick auf das unüberschaubare Leben im urbanen Raum eröffnet. Am weitesten geht er in ***South Bronx. Dropsie Avenue***, in der die Straße, ihre Grundstücke und ihre Gebäude zu Protagonisten werden, die wechselnde Bewohner haben, eine Geschichte ständiger Auf- und Abwertung. Hier findet die jüdisch-amerikanische Erfahrung ihren Ort in der Auseinandersetzung mit den italienischen Einwanderern zwischen Heirat und antisemitischen Ausfällen. Die Geschichte spielt mit den Klischees, wie sie sich in Filmen, Comics und anderen populären Bildern verfestigt haben. Angefangen mit Hendrik Dropsie, der Holländer, der sich über die Ankunft der Engländer mokiert; über Sean O'Brian, der Ire, der in den Augen der Engländer die Gegend abzuwerten beginnt, Danny Smith, der als Stadtplaner die U-Bahn-Linie entwickelt, ein aufrichtiger Mann, bis er von Ed Casey unter Druck gesetzt und schließlich bestochen wird; bis zu Abie Gold, der Anwalt, der sich für Polo Palermo in den Stadtrat wählen lässt, Izzy Cash, der Immobilien-Besitzer, dessen Nase allen antisemitischen Vorurteilen Ehre macht, oder Ruby Brown, die african-american, die schlau ist und sich aus dem Ghetto durch Bildung befreit. Genrefiguren wie „Crazy" Bones, der sonnenbebrillte Drogendealer, der das Haus von überforderten Hausbesitzer Sven Svenson kauft, um es leer stehen zu lassen und für seine Geschäfte zu nutzen, der Vietnam-Veteran Sarge, der Bones' Geschäft nach dessen Verhaftung übernimmt und gewalttätig ra-



dikaliert – *Dropsie Avenue* bildet ein Panorama des New Yorker 20. Jahrhunderts auf Straßenhöhe, das von all den Stereotypen wimmelt, mit denen sich die Einwanderer begegneten. Aber noch mehr ist es die Geschichte der Überwindung der Stereotypien durch persönliche Geschichten und private Beziehungen. Die Spannung zwischen klischierten Figuren und ihrer erzählerischen Verknüpfung durch eine Straße, in der sich Stereotype zugleich bestätigen wie in Frage gestellt werden, weil die Nachbarschaft eben auch Näheverhältnisse herstellt, die sich nicht im Klischee fassen lassen, bilden das Thema von *Dropsie Avenue*. Etwas geht nicht im Klischee auf, so stereotyp sich die Figuren selber entwerfen, so stereotyp Eisner sie konturiert. Aber erst in der Herausstellung des Stereotyps, in seiner Vervielfältigung und Sequentialisierung kann die Frage gesellschaftlicher Stereotypen und ihrer Überwindung reflektiert werden.

Eisner hat für diesen 1995 erschienenen Band methodisch von ***MAUS – A Survivor's Tale*** gelernt, das in zwei Teilen 1986 und 1991 erschien.[2] Darin nimmt Art Spiegelman sein Bild von den Juden als Mäusen auf, die von den Deutschen als Katzen gejagt werden, formalisiert es aber weiter. Die Tierköpfe der Figuren sind anders als in der ersten Fassung nicht behaart, sondern einfach weiß wie der Hintergrund der Seiten. Die chimärischen Figuren tragen Masken, deren Dahinter aber nicht preisgegeben wird, sondern verschiedenen möglichen Projektionen der Leser überlassen ist. Spiegelman hat sein Projekt nach eigenem Bekunden Ende der 1970er Jahre begonnen, als sei er nicht nur durch die Fernsehserie *Holocaust*, sondern auch durch Eisners *Contract* ermutigt worden. Obwohl Eisner das neue Feld der *Graphic Novel* programmatisch eröffnet hatte, sollte es aber noch viele Jahre dauern, bevor sich dieser Ort der Artikulation jüdischer Geschichte im seriellen Bild mit Büchern von **Joe Kubert**, **Miriam Katin**, **James Sturm** oder **Martin Lemelman** breiter etablierte.

Sollte eine Eisner und Spiegelman verbindende Ästhetik bestimmt werden, dann wäre es eben die Reflexion des Comics als adäquate Form, jüdische Erfahrung zu bergen. Eine Reflexion in den Fugen des Unverfügbaren, das aber den Raum ihrer Möglichkeiten in Geschichte und Gegenwart herstellt und unförmige Figuren wie den Golem erst wahrscheinlich macht. Aus dieser Perspektive ist es zwingend und wahr, dass in Michael Chabons Fiktion die erste *Graphic Novel* der Figur des Golems gewidmet ist. Nicht zuletzt trägt Sam Clay, der sie als erster liest, den Namen des Stoffes, aus dem der Golem gemacht ist. R

[2] Art Spiegelman: *MAUS – A Survivor's Tale. My Father is bleeding History*. New York 1986. Ders.: *MAUS – A Survivor's Tale II - And here my troubles began*. New York 1991.

THE OLD TENEMENT QUIVERED AS THE HEAVENS RESPONDED WITH A FEARFUL DISPLAY OF THUNDER AND LIGHTNING
HAVE I NOT LIVED BY THE TERMS?
CRACKLE

Oben:
Frontispiz zu *Dropsie Avenue* in der aktuellen Veröffentlichung in *Ein Vertrag mit Gott – Mietshausgeschichten*, Carlsen Verlag 2010.
© Will Eisner Studios, Inc./ W.W. Norton

Links:
Entwurfseite zu *A Contract with God and other Tenement Stories*, 1978.
© Will Eisner Studios, Inc.

Der vorangegangene Artikel erschien in einer längeren Fassung bereits im Ausstellungskatalog des Jüdischen Museums Berlin: *Helden, Freaks und Superrabbis - Die jüdische Farbe des Comics*, 2010.

Will Eisner Bibliographie

Von Volker Hamann

Die Bibliographie führt die Comics von Will Eisner in chronologischer Reihenfolge auf, unterteilt in die drei Bereiche Comics bis 1974, The Spirit und Comics ab 1974. Jede Geschichte erhält ihren Eintrag in der Reihenfolge mit dem ersten Abdruck in einem Magazin oder als Album.

1. Comics bis 1974 [Auswahl]

[Ohne Titel]
Unveröffentlichter Zeitungsstrip über die Boy Scouts of America. Entstanden ca. 1933/1934.

Harry Carrey
Unveröffentlichter Strip von 1933 oder 1935. Nachdruck in *The Art of Will Eisner*, 1982.

Dopey and the Duke
Unveröffentlichter Strip von 1935. Nachdruck in *The Art of Will Eisner*, 1982.

The Flame
Unveröffentlichter Strip von 1935. Nachdruck in *The Art of Will Eisner*, 1982.

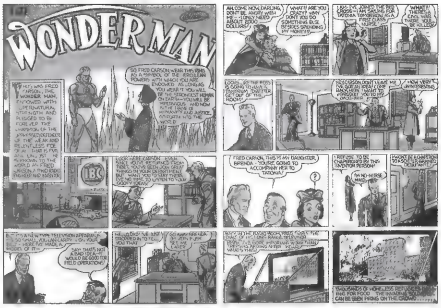
The Flame
Unter dem Pseudonym Erwin in *Wow! What A Magazine* Nr. 1, Juli 1936.

Harry Karry
Unter dem Pseudonym Bill Rensie in *Wow! What A Magazine* Nr. 2, August 1936.

Capt. Scott Dalton
In *Wow! What A Magazine* Nr. 3, Sept. 1936.

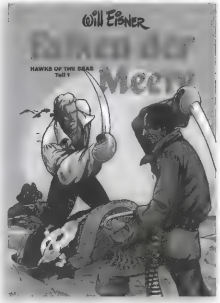
Muss 'Em Up
8 Seiten in *Detective Picture Stories* Nr. 4, März 1937. Nachdruck in *Keen Detective Funnies* Nr. 10 (Vol. 2 Nr. 6, 1938). Nachdruck in *Little Giant Detective Funnies* Nr. 4, 1939. Nachdruck in *The Art of Will Eisner*, 1982. Nachdruck in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

Hawks of the Seas
123 Seiten in *Wags* Nr. 16 bis Nr. 88, 1937/38. Nachdruck [unter dem Pseudonym Willis Rensie] in *Jumbo Comics* Nr. 1, 1938 bis Nr. ???. Nachdruck in *Feature Funnies* ??? Nachdruck in Transstar Pacific Comic Club 1985. Albumausgabe bei Kitchen Sink 1986. Nachdruck einer Episode aus *Jumbo* Nr. 6 (1939) in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.
***Fahnen der Meere* Band 1 und 2, Comicothek, Comicforum 1990/1991.**



Rechts:
Wonder Man in *Wonder Comics* Nr. 1, 1939.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
Espionage, Starring the Black X in *Smash Comics*, 1940.
© Will Eisner Studios, Inc.



The Brothers Three
In *Funny Picture Stories* Nr. 4, Februar 1937. Nachdruck in *Amazing Mystery Funnies* 2 und 3, 1938/39. Nachdruck in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

Wild Tex Martin
In *Funny Picture Stories* Nr. ??, ????. Nachdruck in *Western Picture Stories* Nr. 1 bis 3, 1937. Nachdruck in *Keen Detective Funnies* Nr. 8, July 1938.

Top Hand
In *Western Picture Stories* Nr. 1, Februar 1937. Nachdruck in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

The Law of Caribou Country
In *Western Picture Stories* Nr. 2, März 1937. Nachdruck in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

ZX-5/Spies in Action
In *Jumbo Comics* Nr. ??, ???. Nachdruck von vier Geschichten in *Jerry Iger's Golden Features* Nr. 4, August 1986.

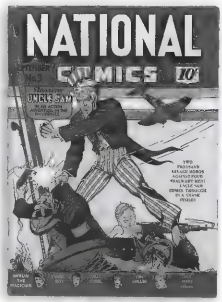
Heroes of Sports
In *Jumbo Comics* Nr. 1-9, 1938. Nachdruck bei Blue Dolphin Enterprises/Pacific Comics, Juli 1984. Nachdruck in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

Espionage, Starring the Black Ace
In *Feature Funnies* Nr. 13 bis Nr. 20, 1939. Nachdruck unter dem Titel „Espionage, Starring the Black X" in *Smash Comics* Nr. 1, Aug. 1939 bis Nr. 14, ???. Nachdruck von drei Episoden in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

Wonder Man
14 Seiten in *Wonder Comics* Nr. 1, Mai 1939.

Doliman
Szenario: Will Eisner
Zeichnungen: Lou Fine
In *Feature Comics* Nr. 27 (Dec. 1939 bis Nr. 37, 1942. Nachdruck der Folge aus *Feature Comics* Nr. 27 in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

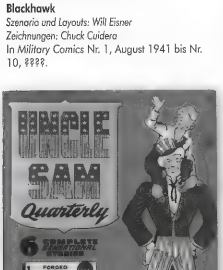
THE WORLD'S GREATEST SECRET AGENT
ESPIONAGE
STARRING THE BLACK X
THE EVENTS HEREIN PORTRAYED ARE BASED ON NEWSPAPER REPORTS...
A WAVE OF TERROR AND BLOOD SWEEPS EUROPE IN THE SECOND WORLD WAR-SPREADING NORTHWARD ENGULFING PEACEFUL NATIONS
THE WAR
IN RUSSIA A LENINIST LEADER BELLOWS: "WE MUST OFFER OURSELVES FOR FINLAND!"
AND THE BEAR THAT WALKS LIKE A MAN, HURLS ITS MIGHT ON THE TINY DEMOCRACY...
OUT OF THE MOUNTAINS ONCE CRIED VETERAN LEADER BROTHER HOOD... AND NOW HE GIVES ORDERS TO MACHINE GUNNERS, AND COMMANDS TO KILL AND LAY WASTE...
IN AMERICA, DEEP INTEREST AND SYMPATHY SPREADS FOR THE LITTLE DEMOCRACY...
"US GIVES MILLION DOLLAR LOAN TO FINLAND"
GIGANTIC CREDIT GIVEN TO FINLAND BY U.S. TREASURY!
MONEY AMS GATHER AT ALL PORTS FOR SHIPMENT TO FINLAND
OUT WITH VALOR THE FINNS DEFEND THEIR HOME



Capt. Savage
In *Mystery Men Comics* Nr. 4, 1939 bis Nr. ??, ????. Nachgedruckt in einer unbekannten Ausgabe der Nickel Library.

Yarko the Great
In *Wonder Comics* Nr. 2, Juni 1939. Nachdruck in *Wonderworld Comics* Nr. 3, Juli 1939 bis Nr. 11, ???. Nachdruck in *The Blue Beetle* Nr. 1, Winter 1939.
Nachdruck der Episoden aus *Wonderworld Comics* Nr. 4 bis 8 in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

Blackhawk
Szenario und Layouts: Will Eisner
Zeichnungen: Chuck Cuidera
In *Military Comics* Nr. 1, August 1941 bis Nr. 10, ????.


UNCLE SAM Quarterly
6 COMPLETE NOVELETTES
1. FORGED FACES
2. KING OF CRIME
3. WHO IS HE AND WHAT IS HE GOING TO BE
4. THE MAN WHO SOLD HIS BIRTH
5. THE MAD POET
6. THE STEEL HELMETS

Uncle Sam
Szenario und Zeichnungen: Will Eisner
Zeichnungen: Dave Berg, Lou Fine u.a.
In *National Comics* Nr. 1, July 1940 bis Nr. 3, ???. Nachdruck in *Uncle Sam Quarterly* Nr. 1, Fall 1941 und Nr. 2, ???. Nachdruck der Folge aus *National Comics* Nr. 1 in *Will Eisner: Edge of Genius Vol. 1*, Pure Imagination 2010.

Pvt. Dogtag
Streifen in *The Flaming Bomb*, der wöchentlichen Lagerzeitung des Aberdeen Proving Ground, vom 4. Juli 1942 bis ca. März 1943. Parallele Veröffentlichung in *Havre de Grace Republican*, der Zeitung des Ortes Havre de Grace. Nachdruck von vier Streifen in *The Art of Will Eisner*, Kitchen Sink Press 1982. Nachdruck von drei dieser Nachdrucke in *Spirit Archives* Vol. 6, DC Comics 2001.
„Gefreiter Dogtag" in *Will Eisners Spirit Archive* Band 6, Salleck Publications 2005.

A BATTLE ISSUE MAGAZINE DEVOTED TO FREEDOM FOR THE MIGHTY ARMAGEDDON GATHERING ON ITS BROW...
WHILE SOMEWHERE, ON THAT TORTURED FRANCE...
JOE DOPE, STILL BLIND, UP PRECIOUS TIDES AND SIGNS BECAUSE HE PERSISTS IN DRIVING DAILY ONLY SMOOTH BLONDES IN FRONT-WHEEL DRIVE!

Bunk Fatigue
Gags in *The Flaming Bomb*, der wöchentlichen Lagerzeitung des Aberdeen Proving Ground, 1942/43.

Joe Dope
Je 2 Seiten in *Army Motors*, ca. Herbst 1944 bis September 1945. Nachdruck von einer Folge in *The Art of Will Eisner*, Kitchen Sink Press 1982. Nacharuck von drei weiteren Folgen in *Spirit Archives* Vol. 6, DC Comics 2001.
„Joe Dope" in *Will Eisners Spirit Archive* Band 6, Salleck Publications 2005.

General Poop
Unveröffentlichter Tagesstrip, ca. 1945. Nachdruck von acht Streifen in *The Art of Will Eisner*, Kitchen Sink Press 1982. Nachdruck derselben acht Streifen in *Spirit Archives* Vol. 6 und 8, DC Comics 2001/2002.
„General Poop" in *Will Eisners Spirit Archive* Band 6 und 8, Salleck Publications 2005 und 2008.

Gaffer
Unveröffentlichte Sonntagsseite, 1946. Nachdruck in *The Art of Will Eisner*, Kitchen Sink Press 1982.

Nubbin
Zeichnungen und Szenario: Alex Kotzuky und Will Eisner
Unveröffentlichter Tagesstrip, 1945-1947. Nachdruck der noch erhaltenen Streifen in *The Art of Will Eisner*, Kitchen Sink Press 1982. Unter dem Titel **The Adventures of Nubbin the Shoeshine Boy** sollte die Serie 1948 in einem gleichnamigen Heft erscheinen, von dem aber nur ein Cover existiert.

A Medal for Bowzer
Szenario: Will Eisner
Zeichnungen: Will Eisner und Klaus Nordling
8 Seiten vierfarbig in einem Comicheft für die *Baltimore Medical Society*, ohne Datum [ca. 1948/1950]. Nachdruck in *The Comics Journal* Nr. 267, April-Mai 2005.

The Sad Case of Waiting Room Willie
Szenario: Will Eisner
Zeichnungen: Will Eisner und Klaus Nordling
16 Seiten vierfarbig in einem Comicheft für die *Baltimore Medical Society*, ohne Datum [ca. 1948/1950]. Nachdruck in *The Comics Journal* Nr. 267, April-Mai 2005.

Rube Rooky
Zeichnungen: Will Eisner und Tex Blaisdell
In ***Baseball Comics*** Nr. 1, Will Eisner Productions, 1949. Bearbeitete Fassung der vierten und letzten „Nubbin"-Geschichte „Fireball Bambino". Nachdruck in *Baseball Comics*, Kitchen Sink 1991. Eine zweite Geschichte, gestaltet von Jules Feiffer und Tex Blaisdell, war für die zweite, nicht mehr veröffentlichte Ausgabe von *Baseball Comics* entstanden. Sie wurde veröffentlicht in *Baseball Comics* Nr. 2, Kitchen Sink 1992.

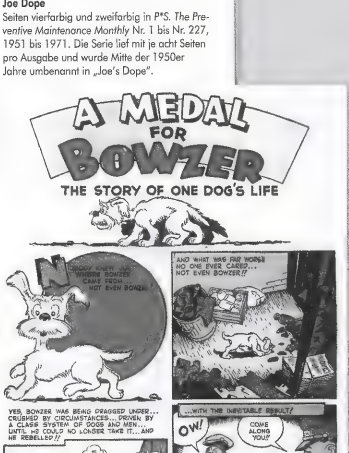
Meet John Law: The Case of Sand Saref
11 Seiten, unveröffentlicht, 1948. Geplant für die erste Ausgabe von *John Law Detective*. Nachdruck mit neuer Kolorierung von Klaus Janson in *John Law Detective* Nr 1, Eclipse Comic 1983.
Die für dieses nicht realisierte Projekt der *Will Eisner Productions* bereits fertiggestellten Zeichnungen dieser und der beiden folgenden Geschichten verwendete Eisner 1950 in den *The Spirit*-Sections 502/03, 505 und 508. Das Cover für *John Law Detective* kam als Splash-Page der *The Spirit*-Section 511 zum Einsatz.

Nubbin and the strange, ghastly affair of the half-dead *Mr.Lox*
6 Seiten, unveröffentlicht, 1948. Geplant für die erste Ausgabe von *John Law Detective*. Nachdruck mit neuer Kolorierung von Klaus Janson in *John Law Detective* Nr 1, Eclipse Comic 1983.

Ratt Gutt
8 Seiten, unveröffentlicht, 1948. Geplant für die erste Ausgabe von *John Law Detective*. Nachdruck mit neuer Kolorierung von Klaus Janson in *John Law Detective* Nr 1, Eclipse Comic 1983.

Joe Dope
Streifen schwarz-weiß für diverse Tageszeitungen der US- Armee, 1951 (Laufzeit ca. 20 Wochen). Nachdruck von 20 Streifen in *The Art of Will Eisner*, Kitchen Sink Press 1982.

Joe Dope
Seiten vierfarbig und zweifarbig in *P*S. The Preventive Maintenance Monthly* Nr. 1 bis Nr. 227, 1951 bis 1971. Die Serie lief mit je acht Seiten pro Ausgabe und wurde Mitte der 1950er Jahre umbenannt in „Joe's Dope".


A MEDAL FOR BOWZER
THE STORY OF ONE DOG'S LIFE
NOBODY KNEW OR CARED WHERE BOWZER CAME FROM... NOT EVEN BOWZER!
AND WHAT WAS HIS HORSE? NO ONE EVER CARED... NOT EVEN BOWZER!!
YES, BOWZER WAS BEING DRAGGED UNDER... CAUGHT BY CIRCUMSTANCES... DRIVEN BY SYSTEM OF DOGS AND MEN... UNTIL HE COULD NO LONGER TAKE IT... AND HE REBELLED!/
WITH THE INEVITABLE RESULT!
OW!
COME ALONG YOU!
GRRR! SNARL!
GRRR
RRRR

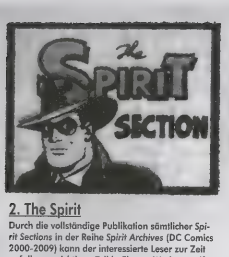
Deadly Ideas
Seiten vierfarbig in einem Heft für *General Motors*, 1952.

The Fire Chief and the Safe Ol' Firefly
Zeichnungen: Will Eisner und Klaus Nordling
Seiten vierfarbig in einem Heft für das *National Board of Fire Underwriters*, 1952.

Hoods Up
Sechs vierfarbige Hefte für die *Fram Oil Filter Co.*, 1953.

Links:
Joe Dope-Comic in *Army Motors*.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
A Medal for Bowzer, ca. 1948.
© Will Eisner Studios, Inc.



2. The Spirit

Durch die vollständige Publikation sämtlicher *Spirit Sections* in der Reihe *Spirit Archives* (DC Comics 2000-2009) kann der interessierte Leser zur Zeit auf diesen wichtigen Teil in Eisners Werk zugreifen und muss nicht mühsam nach verstreuten Veröffentlichungen suchen. Ein Großteil der US-Bände liegt bis heute sogar in deutscher Übersetzung bei Salleck Publications vor. Trotzdem ist es interessant, die alten Veröffentlichungen mit ihrer zum Teil neuen Farbgebung und von Eisner durchgeführten Veränderungen an Text und Bild neben die digital aufbereiteten "Originalversionen" in den *Spirit Archiven* zu stellen. Nachfolgend also zunächst eine chronologische Liste der außerhalb der *Spirit Archive* veröffentlichten Geschichten, gefolgt von den nach der *Spirit Section* entstandenen Spirit-Geschichten.

[1] The Origin of the Spirit
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 2.Juni 1940.
„Spirit" in *Comic Forum* 14, Juni 1982.

[144] The Spirit of Spring
8 Seiten vierfarbig, erschienen am 28.Februar 1943.
„Das ist der Frühling" in *Comics - Weltbekannte Zeichenserien* Band 8, Carlsen Verlag, September 1975.

[291] The Christmas Spirit [of 1945: Horton J. Winkleno0]
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 23.Dez. 1945.
„[Ohne Titel]" in *Der Weihnachts-Spirit*, Feest Comics 1991.

[298] As Ever Orange
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 10.Februar 1946.
„Miss „Immersüß" Orange" in *Spirit Band 6*, Reiner-Feest-Verlag 1986.

[299] Introducing Blubber
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 17.Februar 1946.
„Blubber" in *Spirit Band 6*, Feest-Verlag 1986.

[301] The Feud
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 3.März 1946.
„Tornation, Texas" in *Spirit Band 6*, Reiner-Feest-Verlag 1986.

[302] The Fly
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 10.März 1946.
„Die Fliege" in *Spirit Band 6*, Reiner-Feest-Verlag 1986.

[303] Nylon Rose
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 17.März 1946.
„Nylon Rose" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[304] The Last Trolley
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 24.März 1946.
„Die letzte Tram" in *Spirit Band 7*, Reiner-Feest-Verlag 1987. Nachdruck unter dem Titel „Die letzte Straßenbahn" in *Klassiker der Comic-Literatur Band 13: Will Eisner*, Frankfurter Allgemeine Zeitung, November 2005.

[305] Vafodder's Mustache
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 31.März 1946.
„Douboques Bart" in *Spirit Band 6*, Reiner-Feest-Verlag 1986.

[306] The Lipstick Print Case
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 7.April 1946.
„Der Lippenstift-Fall" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[308] Introducing Mr. Carrion
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 21.April 1946.
„Mr. Carrion stellt sich vor" in *Spirit Band 6*, Reiner-Feest-Verlag 1986.

[311] Welcome Home, Ebony !
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 12.Mai 1946.
„Willkommen zu Hause, Ebony" in *Spirit Band 6*, Reiner-Feest-Verlag 1986.

[316] The Bucket of Blood
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 16.Juni 1946.
„Bucket of Blood" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

[319] Dulcet Tone
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 7.Juli 1946.
„Dulcet Tone" in *Spirit Band 7*, Reiner-Feest-Verlag 1987.

[320] The Postage Stamp
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 14.Juli 1946.
„Cargo Octopus" in *Spirit Band 7*, Reiner-Feest-Verlag 1987.

[322] The Spirit of Enterprise
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 28.Juli 1946.
„Geschäfte" in *Spirit Band 6*, Reiner-Feest-Verlag 1986.

[323] Who Killed Cox Robin ?
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 4.August 1946.
„Wer ermordete Cox Robin?" in *Spirit Band 7*, Reiner-Feest-Verlag 1987.

[328] The Vortex
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 8.Sept. 1946.
„Der Strudel" in *Spirit Band 7*, Reiner-Feest-Verlag 1987.

[332] Meet P'Gell
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 6.Oktober 1946.
„P'Gell" in *Spirit Band 8*, Reiner-Feest-Verlag 1989.

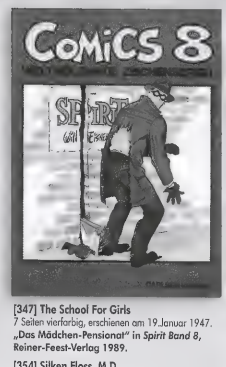
[337] Caramba!
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 10.Nov. 1946.
„Caramba" in *Spirit Band 8*, Reiner-Feest-Verlag 1989.

[340] The Portier Fortune
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 1.Dez. 1946.
„Das Portier-Vermögen" in *Spirit Band 8*, Reiner-Feest-Verlag 1989.

[343] The Christmas Spirit [of 1946]: A Fable
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 22.Dez. 1946.
„*Der Weihnachts-Spirit* - Eine Fabel" in *Der Weihnachts-Spirit*, Feest Comics 1991.

[345] Baxter's Perfect Crime
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 5.Januar 1947.
„Das perfekte Verbrechen" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[346] Saree
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 12.Januar 1947.
„Saree" in *Spirit Band 8*, Feest-Verlag 1989.



[347] The School For Girls
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 19.Januar 1947.
„Das Mädchen-Pensionat" in *Spirit Band 8*, Reiner-Feest-Verlag 1989.

[354] Silken Floss, M.D.
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 9.März 1947.
„Dr. med. Silken Floss" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[356] Hoagy the Yogi Part 2
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 23.März 1947.
[Ohne Titel] in *Mit Bildern erzählen*, Comic-Press 1995.

[357] Sylvie Vault
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 30.März 1947.
„Der Aprilscherz" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[358] Pinhead
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 6.April 1947.
„Pinhead" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

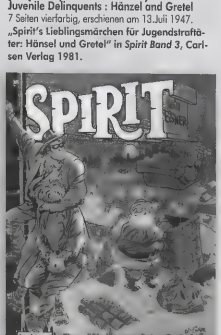
[359] Escape
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 13.April 1947.
„Ausbruch" in *Spirit Band 7*, Reiner-Feest-Verlag 1987.

[365] The Duce's Locket
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 25.Mai 1947.
„Das Medaillon des Duces" in *Spirit Band 8*, Reiner-Feest-Verlag 1989.

[368] The Lands of Ben Adim
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 15.Juni 1947.
„Schwarzes Gold" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[369] The Hollyer Mansion Mystery
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 22.Juni 1947.
„Hangly Hollyer Haus" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[372] The Spirit's Favorite Fairy Tales For Juvenile Delinquents : Hänzel and Gretel
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 13.Juli 1947.
„Spirit's Lieblingsmärchen für Jugendstraftäter: Hänsel und Gretel" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.



[374] The Lamp
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 27.Juli 1947.
„Die Wunderlampe" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[375] Competition
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 3.August 1947.
„Konkurrenz" in *Spirit Band 8*, Reiner-Feest-Verlag 1989.

[384] The Spirit's Favourite Fairy Tales for Juvenile Delinquents -'Cinderella-
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 5.Oktober 1947.
„Spirit's Lieblingsmärchen für Jugendstraftäter: Cinderella" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[385] Soho Sander and Satin
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 12.Oktober 1947.
„Mr. McDool" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[388] Sawbuck Brown
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 2.Nov. 1947.
„Der Verbrecher" in *Comics - Weltbekannte Zeichenserien* Band 8, Carlsen Verlag, September 1975.

[390] The Fighting Machine
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 16.Nov. 1947.
„Die Kampfmaschine" in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[391] Money
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 23.Nov. 1947.
„Geld, Geld, Geld" in *Spirit Band 8*, Reiner-Feest-Verlag 1989.

[395] The Christmas Spirit [of 1947]
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 21.Dez. 1947.
„Der Weihnachts-Spirit" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981. Nachdruck in *Der Weihnachts-Spirit*, Feest Comics 1991.

[397] Powder Pouf
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 4.Januar 1948.
„Ihr Name ist ... 'Powder' wie Schiesspulver" in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[398] The Fallen Sparrow
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 11.Januar 1948.
„Wohin die Liebe fällt" in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[401] El Espirito
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 1.Februar 1948. Neue Splashpage für den Nachdruck in Spirit (Warren) Nr. 1 (1974); Farben von Richard Corben
„El Spirito" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[403] The Tragedy of Merry Andrew
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 15.Februar 1948.
„Die Tragödie von Merry Andrew" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

[404] Life Below
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 22.Feavruar 1948.
„Das Geheimnis der Unterwelt" in *Der Spirit*, Nelson Verlag 1977. Nachdruck in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[406] The Strange Case of Mrs. Paraffin
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 7.März 1948.
„Der seltsame Fall der Lady Paraffin" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

[407] War Brides
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 14.März 1948.
„Kriegsbräute" in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[408] The Invention of Dr. Medulla
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 21.März 1948.
„Tunnel" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

[410] Wild Rice
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 4.April 1948.
„Die „wilde" Reis" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[412] The O'Dolan
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 18.April 1948.
„Die O'Dolans" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[414] Bleak's Other Wife
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 2.Mai 1948.
„Die Hochzeit" in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[415] The Job
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 9.Mai 1948.
„Der Job" in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[417] The Spanish Jewels
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 23.Mai 1948.
„Operation „Paris"" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[418] The Emerald of Rajapur
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 30.Mai 1948.
„Satin kontra Spirit" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[419] The Guilty Gun
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 6.Juni 1948.
„Späte Rache ..." in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[423] Cromlech Was a Nature Boy
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 4.Juli 1948.
„Cromlech war ein Kind des Waldes" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

[424] The Springtime of Dolan
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 11.Juli 1948.
„Dolans Frühlingsgefühle" in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[425] Barkarolle
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 18.Juli 1948.
„Hundeleben" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[429] The Jr. President Election
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 15.August 1948.
„Der Kandidat" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[431] The Prisoner of Donjon
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 29.August 1948.
„Der Gefangene von Donjon" in *Der Spirit*, Nelson Verlag 1977. Nachdruck in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

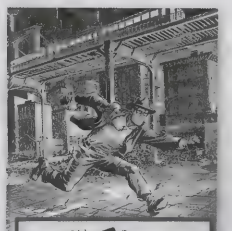
[432] Gerhard Shnobble
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 5.Sept. 1948.
„Der Vogelmensch" in *Comics - Weltbekannte Zeichenserien* Band 8, Carlsen Verlag, September 1975. Nachdruck unter dem Titel Gerhardt Shnobble in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[434] Lorelei Rox
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 19.Sept. 1948.
„Lorelei Rox" in *Will Eisner für Kenner*, Carlsen Verlag 1982. Nachdruck in *Klassiker der Comic-Literatur Band 13: Will Eisner*, Frankfurter Allgemeine Zeitung, November 2005.

[435] Lizzie Pinch & Ace McCase
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 26 Sept. 1948.
„Ace McCase" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[438] Nazel B. Twitch
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 17.Oktober 1948.
„Nazel B.Twitch" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

[441] Plaster of Paris
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 7.Nov. 1948.
„Plaster aus Paris" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.



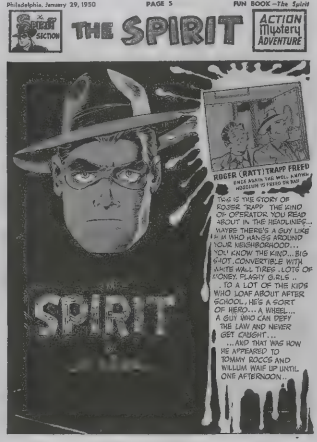
[444] The Amulet of Osiris
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 28.Nov. 1948.
[Ohne Titel] in *Mit Bildern erzählen*, Comic-Press 1995.

[446] Two Lives
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 12.Dez. 1948.
„Zwei Leben" in *Mit Bildern erzählen*, Comic-Press 1995.

[447] The Christmas Spirit [of 1948]
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 19.Dez. 1948.
„Spirit" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981. Nachdruck in *Der Weihnachts-Spirit*, Feest Comics 1991.

[452] Thorne Strand
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 23.Januar 1949.
„Thorne Strand" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[453] A Slow Ship To Shanghai
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 30.Januar 1949.
„Das Schiff nach Shanghai" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.


Philadelphia, January 29, 1950
PAGE 5
FUN BOOK—The Spirit
THE SPIRIT
ACTION Mystery ADVENTURE
ROGER (RATT) TRAPP FREED
THIS IS THE STORY OF ROGER "RAPP" THE KING OF OPERATION 'YOU READ ABOUT IN THE HEADLINES... MAYBE THERE'S A GUY LIKE IT IN WHO HANGS AROUND YOUR NEIGHBORHOOD... YOU KNOW THE KIND... BIG CHOT, CONVERTIBLE WITH WHITE WALL TIRES - LOTS OF MONEY, FLASHY GIRLS ...
...TO A LOT OF THIS KIDS WHO LOAF ABOUT AFTER SCHOOL, HE'S A HORET OF HERO— A WHEEL... A GUY WHO CAN DEFY THE LAW AND NEVER GET CAUGHT ...
...AND THAT WAS HOW HE APPEARED TO TOMMY ROCCO AND WILLIAM WAIF UP UNTIL ONE AFTERNOON...
SPIRIT

[454] The Big Sneeze Caper
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 6.Februar 1949.
„Die Riesen-Nieß-Affäre" in *Spirit Band 7*, Reiner-Feest-Verlag 1987.

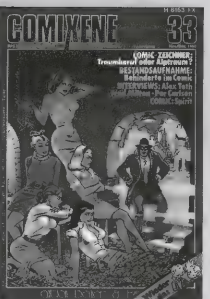
[455] Agent Cosmek
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 13.Februar 1949.
„Der Besucher" in *Mit Bildern erzählen*, ComicPress 1995.

[456] The Valentine
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 20.Februar 1949.
„Valentinskarten" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

[457] The Comic Book
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 27.Februar 1949.
„Das tödliche Comic-Heft" in *Melzers Comic 0-Nummer*, Abi Melzer Verlag 1975. Nachdruck vf. in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[458] Glob
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 6.März 1949.
„Glob" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[459] Death and Taxes
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 13.März 1949.
„Tod, Steuern und ... Spirit" in *Comics - Weltbekannte Zeichenserien* Band 8, Carlsen Verlag, September 1975.



[461] The Dummy
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 27.März 1949.
„Foul Play" in *Mit Bildern erzählen*, Comic-Press 1995.

[462] Kerrigan's Gold
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 3.April 1949.
„Flüssiges Gold" in *Comics - Weltbekannte Zeichenserien* Band 8, Carlsen 1975.

[470] Young Dr. Ebony
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 29.Mai 1949.
„Der junge Dr. Ebony" in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[471] Black Alley
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 5.Juni 1949.
„Das Killer-Jubiläum" in *Der Spirit*, Nelson Verlag 1977. Nachdruck unter dem Titel Black Alley in *Spirit Band 7*, Feest-Verlag 1987.

[472] Hurricane
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 12.Juni 1949.
„Satin" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[474] The Elevator
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 26.Juni 1949.
„Die Falle" in *Spirit Band 1*, Carlsen 1981.

[482] Monica Veto
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 21.August 1949.
„Der Kandidat" in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[483] White Cloud
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 28.August 1949.
„White Cloud" in *Spirit Band 4*, Carlsen 1982.

[485] Ten Minutes
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 11.Sept. 1949.
„Zehn Minuten" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[486] Lurid Love
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 18.Sept. 1949.
„Lurid Love" in *Spirit Band 4*, Carlsen 1982.

[488] Autumn Mews
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 2.Oktober 1949.
„Crime (Verbrechen)" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[489] The Death of Autumn Mews
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 9.Oktober 1949.
„Das Ende von Autumn Mews" in *Spirit Band 5*, Carlsen Verlag 1983.

[490] The Curse
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 16.Oktober 1949.
„Verhext" in *Spirit Band 5*, Carlsen 1983.

[491] Fox At Bay
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 23.Oktober 1949.
„Die Fuchsjagd" in *Der Spirit*, Nelson Verlag 1977. Nachdruck [schwarz-weiß] in *Spirit Band 1*, Carlsen Verlag 1981.

[496] Quadrant J. Stet
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 27.Nov. 1949.
„Der Betrüger" in *Spirit Band 1*, Carlsen 1981.

[499] Lonesome Cool
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 18.Dez. 1949.
„Lonesome Cool" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

[500] The Christmas Spirit [of 1949]
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 25.Dez. 1949.
„Der Weihnachts-Spirit" in *Der Weihnachts-Spirit*, Feest Comics 1991.

[501] Fan Mail
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 1.Januar 1950.
„Fan Post" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981 [schwarz-weiß].

[502] Sand Saref
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 8.Januar 1950.
„Sand Saref" in *Spirit Band 4*, Carlsen 1982.

[503] The Second and Final Installment of Sand Saref
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 15.Januar 1950.
„Die Suche nach Sand Saref ..." in *Spirit Band 4*, Carlsen Verlag 1982.

[510] Sammy And Delilah
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 5.März 1950.
„Sammy und Delilah" in *Spirit Band 3*, Carlsen Verlag 1981.

[513] The Island
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 26.März 1950.
„Spirit: The Island" in *Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.

[549] The Gritt Brothers
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 3.Dez. 1950.
„Sieg durch Tod" in *Comixene* Nr. 33 (1980).

[552] The Christmas Spirit [of 1950]
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 24.Dez. 1950.
„Weihnachts-Spirit" in *Der Weihnachts-Spirit*, Feest Comics 1991.

[559] Octopus Back in U.S.A
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 11.Februar 1951.
„Der König der Verbrecher: Octopus" in *Der Spirit*, Nelson Verlag 1977.

[572] Henry J. Timeclock
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 13.Mai 1951.
„Henry J. Timeclock war kein Held" in *Spirit Band 2*, Carlsen Verlag 1981.

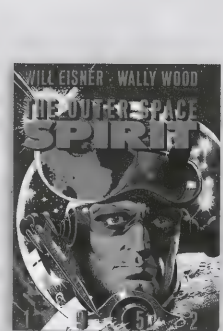
[581] Heat [in the Alley]
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 15.Juli 1951.
„Hundstag" in *Der Spirit*, Nelson Verlag 1977.

[582] Hospital Zone - Quiet
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 22.Juli 1951.
„Ruhe bitte!" in *Der Spirit*, Nelson 1977.

[635] Outer Space
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 27.Juli 1952.
„Comic Galerie: Spirit - Outer Space" in *Comixene* 18 (1978).

[636] Mission . . The Moon
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 3.August 1952.
„Comic Galerie Teil 2 - Mission ... the Moon" in *Comixene* 18 (1978).

[638] Heat [On The Moon]
7 Seiten vierfarbig, erschienen am 17.August 1952.
„Comic Galerie: The Spirit - Heat" in *Comixene* 19 (1978).



The Spirit [Dailies].
Szenario und Zeichnungen vom 13. Oktober 1941 bis 16. Mai 1942: Will Eisner
Szenario und Vorzeichnungen 18. Mai 1942 bis 6. März 1943. Will Eisner
Zeichnungen 18 Mai 1942 - 29. Mai 1943: Lou Fine
Szenario und Layout 8. März - 29. Mai 1943: Will Eisner
Szenario, Vorzeichnungen und Zeichnungen 31 Mai 1943 bis 11. März 1944: Jack Cole und andere
756 Streifen schwarz-weiß und ein Einführungsstreifen, vertrieben durch Register & Tribune Syndicate und erschienen vom 13. Oktober 1941 bis 11. März 1944.
Nachdruck in *The Daily Spirit* Vol. 1 (1975) bis Vol. 4 (1976), Real Free Press, Amsterdam. [Enthält die Strips vom 8. Dezember 1941 bis 12. November 1943.]
Nachdruck in *The Spirit Dailies* Vol. 1 (1977) bis Vol. 4 (1980), Ken Pierce Books. [Enthält die Strips vom 13. Oktober 1941 bis 11. März 1944.]
Nachdruck der ersten 19 Streifen, inklusive der bis dahin bei Nachdrucken ausgelassenen 10 Streifen, in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 5 (April 1985).
Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 25*, DC Comics 2008.
„Der Spirit" in *Strip* Nr. 7/8 (Juli/August 1982) bis 12 (Juni 1983). Deutsche Veröffentlichung der Streifen vom 13. Oktober 1941 bis 21. Februar 1942.
***Spirit Band 1*, Reiner-Feest-Verlag 1986. Deutsche Veröffentlichung der Streifen vom 13. Oktober 1941 bis 7. März 1942.**
***Spirit Band 2*, Reiner-Feest-Verlag 1987. Deutsche Veröffentlichung der Streifen vom 9.März bis 8. August 1942.**

[Stop Lindsay]
Tusche: Chuck Kramer und Will Eisner
5 Seiten schwarz-weiß in *Sunday Herald Tribune Magazine*, 9. Januar 1966. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

The Harvey Origin of the Spirit
Tusche: Chuck Kramer
7 Seiten vierfaraig in *Spirit* (Harvey) Nr. 1, Oktober 1966. Nachgedruckt in *Spirit* (Warren) Nr. 10, Oktober 1975. Nachdruck mit neuer Kolorierung in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.
„Wer ist Spirit" in *Der Spirit*, Nelson 1977.
„Aus Spirits Archiv: Spirit alias Denny Colt" in *Spirit* Band 3, Carlsen Verlag 1981.
„Die Geburt des Spirit" in *Klassiker der Comic-Literatur Band 13: Will Eisner*, Frankfurter Allgemeine Zeitung, November 2005.

The Spirit Lab [Invincible Devices]
Tusche: Chuck Kramer
2 Seiten vierfarbig in *Spirit* (Harvey) Nr. 1, Oktober 1966. Nachdruck mit neuer Kolorierung in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

Spirit: The Life Story of the Octopus
Tusche: Chuck Kramer und Will Eisner
7 Seiten vierfarbig in *Spirit* (Harvey) Nr. 2, März 1967. Nachdruck mit neuer Kolorierung in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

The Spirit Lab [The Man from M.S.D.]
Tusche: Chuck Kramer und Will Eisner
2 Seiten vierfarbig in *Spirit* (Harvey) Nr. 2, März 1967. Nachdruck mit neuer Kolorierung in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

The Spirit: The Criminal
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 1, Januar 1973. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

The Spirit [Interview]
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 1, Januar 1973. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.
„Aus Spirits Archiv: Spirit" in *Spirit* Band 2, Carlsen Verlag 1981.

The Spirit [Ebony Interview]
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 1, Januar 1973. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.
„Aus Spirits Archiv: Spirit" in *Spirit* Band 2, Carlsen Verlag 1981.

The Spirit: The Last Straw
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 1, Januar 1973. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.
„Aus Spirits Archiv: The Last Straw" in *Spirit* Band 2, Carlsen Verlag 1981.

The Spirit [The Capistrano Jewels]
4 Seiten schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 2, September 1973. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.
„Die Capistrano-Juwelen" in *Spirit* Band 8, Reiner-Feest-Verlag 1989.

The Spirit: The Invader
5 Seiten vierfarbig als großformatige Broschüre, Tabloid Press 1973. Diese Ausgabe enthält zusätzliche Skizzen und Erklärungen, wie es zu dieser Veröffentlichung kam. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.
„Der Eindringling" in *Will Eisner für Kenner*, Carlsen Verlag 1982.

Will Eisner interviews The Spirit
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Warren) Nr. 3, August 1974.
„Will Eisner interviewt den Spirit" in *Der Spirit*, Nelson Verlag 1977.
„Aus Spirits Archiv: Will Eisner interviewt den Spirit" in *Spirit* Band 2, Carlsen Verlag 1981.

Will Eisner interviews Dolan
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Warren) Nr. 4, Oktober 1974.
„Aus Spirits Archiv: Will Eisner interviewt Dolan" in *Spirit* Band 2, Carlsen Verlag 1981.

Ebony interviews P'Gell
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Warren) Nr. 5, Dezember 1975.

Dolan interviews Ebony
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Warren) Nr. 7, April 1975.
„Aus Spirits Archiv: Dolan interviewt Ebony" in *Spirit* Band 2, Carlsen Verlag 1981.

The Spirit's Women Club
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Warren) Nr. 8, Juni 1975.

P'Gell interviews the Octopus
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Warren) Nr. 9, August 1975.

Wildwood Cemetry
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Warren) Nr. 10, Oktober 1975.
„Wildwood Cemetry" in *Der Spirit*, Nelson Verlag 1977.

The Interview
Szenario und Zeichnungen: Denis Kitchen und Will Eisner.
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 17, November 1977. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

Eisner Vault
Szenario und Zeichnungen: Denis Kitchen und Will Eisner.
1 Seite schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 22, Dezember 1979. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

The unfinished Spirit
10 Seiten schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 28, April 1981. Veröffentlichung der verbliebenen Skizzen und Manuskripte zu den nicht mehr realisierten „Spirit"-Geschichten „Flying Saucer" und „Cigar Story". Kommentierter Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

Spirit Jam
3 Seiten schwarz-weiß in *Spirit* (Kitchen Sink) Nr. 30, Juli 1981. Eisner zeichnete die Seiten 1, 4 und 36 der insgesamt 36 Seiten umfassenden Geschichte, an der u.a. auch Milton Caniff, Harvey Kurtzman, Richard Corben oder Frank Miller beteiligt waren. Nachdruck in *Spirit Jam*, Kitchen Sink Press 1998. Nachdruck von Eisners Seiten in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.
„Die Spirit-Jam-Story" in *Comic Forum* 15 (September 1982) bis 17 (Februar 1983).

Cerebus versus The Spirit
Zeichnungen: Dave Sim und Will Eisner.
4 Seiten schwarz-weiß in *Cerebus Jam*, April 1985. Nachdruck in *Spirit Jam*, Kitchen Sink Press 1998. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

The Solution
1 Seite schwarz-weiß in *The Yellow Press*, 1994. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.

The Escapist & The Spirit
6 Seiten schwarz-weiß in *Michael Chabon Presents the Amazing Adventures of the Escapist* Nr. 6, April 2005. Nachdruck in *Spirit Archives Vol. 26*, DC Comics 2009.
„Der Spirit & der Escapist" in *Klassiker der Comic-Literatur Band 13: Will Eisner*, Frankfurter Allgemeine Zeitung, November 2005.

3. Comics ab 1974

Will Eisner's Gleeful Guide to Living With Astrology
62 Seiten schwarz-weiß im Album, Poorhouse Press/Harmony Books 1974.
***Leben mit Astrologie*, Volksverlag 1980.**

Will Eisners Gleefull Guide to Occult Cookery
62 Seiten schwarz-weiß im Album, Poorhouse Press 1974.

How To Communicate With Plants and Help Them Grow
62 Seiten schwarz-weiß im Album, Poorhouse Press/Crown 1974.
***Kommunikation mit Pflanzen*, Volksverlag 1980. Nachdruck mit erweitertem Umfang, Boiselle-Löhmann 1990.**

How To Avoid Death and Taxes... And Live Forever
62 Seiten schwarz-weiß im Album, Poorhouse Press/Crown 1975.
***Wie man Tod & Steuern vermeiden ... und ewig leben kann*, Volksverlag 1981.**

Living with your parents
92 Seiten schwarz-weiß im Album, ????.
***Leben mit deinen Eltern*, Boiselle-Löhmann 1990.**

Will Eisner's Spirit Casebook of True Haunted Houses and Ghosts
62 Seiten schwarz-weiß im Album, Tempo 1976.
***Spirit präsentiert: Wahre Geschichten über Gespenster & Spukhäuser*, Adlib Verlag, 1988.**

Unten:
Rip Roscoe, 1976.
© Will Eisner Studios, Inc.

HOW A TOUCH-TONE PHONE HELPED PUT THE FINGER ON THE DEADLY SPIDER GANG
RIP ROSCOE
WHEN I CAME TO...I KNEW I'D BE OKAY BECAUSE I COULD STILL REMEMBER MY NAME RIP ROSCOE I KNEW SOMETHING ELSE TOO...
IF I DIDN'T FIND A WAY TO BAG MY MOSTS THE DEADLY SPIDER GANG... IT WOULD BE CURTAINS FOR YOURS TRULY
...BUT THEN THERE IT WAS...RIGHT UNDER MY NOSE...A TOUCH-TONE PHONE!!
S EVEN IF CANE IN LOTS OF COLORS WHICH DIDN'T COST EXTRA ...
...AND THAT EACH BUTTON IS OWN MUSICAL NOTE !
BUT AT THE MOMENT ALL THAT DIDN'T CONCERN ME !!
...WHAT MATTERED NOW WAS HOW FAST AND EASY A TOUCH-TONE PHONE IS TO DIAL !!

Rip Roscoe
1 Seite schwarz-weiß als Werbung für *New York Telephone*, 1976. Nachdruck in *The Art of Will Eisner*, 1982.

The Spirit
1 Streifen schwarz-weiß in *The New York Times*, 16. August 1976. Nachdruck in *The Art of Will Eisner*, 1982. [Keine Spirit-Geschichte!]

A Small Business
3 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Spirit* [Magazine] Nr. 18 (September 1978).
„A Small Business" in *Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.

Life on Another Planet
Szenario und Zeichnungen: Will Eisner
128 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Spirit* [Magazine] Nr. 19 (Oktober 1978) bis Nr. 26 (Dezember 1980). Nachdruck, koloriert von

André LeBlanc und teilweise neu gezeichnet, unter dem Titel ***Signal from Space***, Kitchen Sink Press 1983. Die beiden ersten im Magazin veröffentlichten Kapitel (32 Seiten) wurden für die Buchausgabe komplett neu gezeichnet. Nachdruck in *The Will Eisner Library*, DC 2000.
***Signale aus einer anderen Welt*, Carlsen Verlag, Oktober 1983.**
„The Big Hit" [siebtes Kapitel] in der überarbeiteten s/w-Fassung in *Mit Bildern erzählen*, ComicPress 1995.
„Life on Another Planet" [erstes Kapitel, gekürzt auf 9 Seiten] in der überarbeiteten s/w-Fassung in *Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.

A Contract with God and other Tenement Stories

180 Seiten schwarz-weiß als Album, Baronet Press, Oktober 1978. Es existiert eine auf 1500 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe. Nachdruck mit neuer Coverillustration, Kitchen Sink Press 1985. Von dieser Ausgabe existiert eine auf 600 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck mit einigen neu gezeichneten Seiten in *The Contract with God Trilogy: Life on Dropsie Avenue*, W.W. Norton 2005. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2006.
***Ein Vertrag mit Gott und andere Mietshaus-Stories aus New York*, Zweitausendeins, August 1980.**
„Ein Vertrag mit Gott" in *Ein Vertrag mit Gott – Mietshausgeschichten*, Carlsen Verlag 2010.

The Big City

114 Seiten schwarz-weiß und eine Doppelseite vierfarbig in *Will Eisner's Spirit* [Magazine] Nr. 27 (Februar 1981), 31 (Oktober 1981) und Nr. 32 (Dezember 1981), 34 (April 1982) bis 38 (Dezember 1982) und 40 (April 1983). Nachdruck von Seite 1 und der darauffolgenden farbigen Doppelseite in *Will Eisner Color Treasury*, Kitchen Sink Press 1982. Nachdruck der 114 Seiten in schwarz-weiß unter dem Titel **New York, the Big City**, Kitchen Sink Press 1986. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck in *Will Eisner's New York: Life in the Big City*, W.W. Norton 2006.
„The Big City – Eine Vorschau" in *Will Eisner für Kenner*, Carlsen Verlag 1982.
***Big City Blues*, Reiner-Feest-Verlag 1987.**

The Public Interest

3 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Spirit* [Magazine] Nr. 26 (Dezember 1980).

Author's Note: For the inspiration that precipitated this piece, I am indebted to Milton Meisel, author of "Society and Conscience" published by Columbia University Press, New York. This very fundamental social problem is discussed along with other balanced questions of our time by the author in a most readable style.
THE PUBLIC INTEREST
by Will Eisner
HOW MUCH IS A WILD PLANT... BUT IF A GIANT REDWOOD IS A PUBLIC INTEREST AND WE ALL SHOULD BE CONCERNED, WHY SHOULDN'T WE BE CONCERNED ABOUT THE ATMOSPHERE AROUND IT
WHAT IS THE PUBLIC INTEREST IN SUDS
WHAT YOUR WILL SOME TIME COST OF PRODUCT – THE PUBLIC MIGHT BUY AND INCREASE WILL BE MORE
SUDS THAT'S NOT IN THE PUBLIC INTEREST
NEITHER PERHAPS
BUT WE ALL... THE PUBLIC GOOD HERE!
NOW THAT'S A HORSE OF A DIFFERENT COLOR
DARN GOOD! WE MAKE SUDS AND THAT'S A FACTORY
RIGHT IT WILL MAKE SUDS AND THAT'S A PRODUCT. WE NEED... NOW THAT'S IN THE PUBLIC INTEREST
AH AH WORTHY – YOU HAVE A PRIORITY CHART
SUDS
IS THIS FACTORY IN THE PUBLIC INTEREST
DOES ONE SUDS-IN DO US ANY GOOD? WE GET MORE – BUT WHAT'S THE POINT IF WE'RE SPENDING STRANGLING PROFITS? OR CONTROL THE PUBLIC TASTE AND MAKE IT MORE RECEPTIVE TO THE NEEDS OF FRIENDS?
WHY WE ALL... IT'S THE PUBLIC GOOD HERE!

Comics Laboratory: Hamlet On A Rooftop

10 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Spirit* [Magazine] Nr. 29 (April 1981).
[Ohne Titel] in *Mit Bildern erzählen*, Comic-Press 1995.

Comics Laboratory: Social Values on the Planet Ferma

5 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Spirit* [Magazine] Nr. 29 (April 1981).

A Life Force

130 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 1 (Winter 1983) bis Nr. 5 (April 1985). Nachdruck als Album, Kitchen Sink Press 1988. Nachdruck mit neuer Coverillustration in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck mit einigen neu gezeichneten Seiten in *The Contract with God Trilogy: Life on Dropsie Avenue*, W.W. Norton 2005. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2006.
***Lifeforce*, Reiner-Feest-Verlag 1988.**
„Lebenskraft" in *Ein Vertrag mit Gott – Mietshausgeschichten*, Carlsen Verlag 2010.

A Sunset in Sunshine City

28 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 6 (September 1985). Nachdruck in *The Will Eisner Reader*, Kitchen Sink Press 1991. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2008.
„Sonnenuntergang in Sunshine City" in *Sunshine City*, Reiner-Feest-Verlag 1989. Es existiert eine auf 350 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe.

Detective Story or Necromancy in the Bronx

12 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 7 (Dezember 1985). Nachdruck in *The Will Eisner Reader*, Kitchen Sinx Press 1991. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2008.
„Detective Story" in *Sunshine City*, Reiner-Feest-Verlag 1989. Es existiert eine auf 350 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe.

Humans

7 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 7 (Dezember 1985). Nachdruck in *The Will Eisner Reader*, Kitchen Sink Press 1991. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2008.
„Menschen" in *Sunshine City*, Reiner-Feest-Verlag 1989. Es existiert eine auf 350 Exemplare limitierte und signierte HC-Ausgabe.

El ultimo voto. Una Fabula

8 Seiten vierfarbig in *Los Derechos Humanos*, Ikusager Ediciones, 1985.
„Die letzte Stimme" in *Die Menschenrechte*, comicplus+ 1991.
„Die letzte Wahl" [als Entwurf, gekürzt auf 7 Seiten] in *Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.

The Telephone

8 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 7 (Dezember 1985). Nachdruck in *The Will Eisner Reader*, Kitchen Sink Press 1991 Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000.

The Long Hit

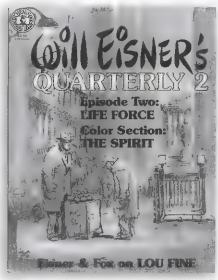
8 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 8 (März 1986). Nachdruck in *The Will Eisner Reader*, Kitchen Sinx Press 1991. Nachdruck in aer *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2008.
„Der späte Treffer" in *Sunshine City*, Reiner-Feest-Verlag 1989. Es exisitiert eine auf 350 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe.
„The Long Hit" in *Grafisches Erzählen*, Comic-Press 1998.

Winning

8 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 8 (März 1986). Nachdruck in *The Will Eisner Reader*, Kitchen Sink Press 1991. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Com cs 2000. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2008.
„Sieger" in *Sunshine City*, Reiner-Feest-Verlag 1989. Es existiert eine auf 350 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe.
„The Winner" [gekürzt auf 7 Seiten] in *Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.

The Appeal

8 Seiten schwarz-weiß in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 8 (März 1986) Nachdruck in *The Will Eisner Reader*, Kitchen Sinx Press 1991. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nacharuck als Album, W.W. Norton 2008.
„Der Einspruch" in *Sunshine City*, Reiner-Feest-Verlag 1989. Es exisitiert eine auf 350 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe.
„The Appeal" in *Grafisches Erzählen*, Comic-Press 1998.



The Dreamer

46 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album, Kitchen Sink Press 1986. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck in *Life, in Pictures: Autobiographical Stories*, W.W. Norton 2007. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2008.
„Der Träumer" in *Macao* Band 4, 1988
„Der Träumer" in *Sunshine City*, Reiner-Feest-Verlag 1989. Es existiert eine auf 350 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe.

The Building

76 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album, Kitchen Sink Press 1987. Es existiert eine auf 1250 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck in *Will Eisner's New York: Life in the Big City*, W.W. Norton 2006.
***The Building*, Reiner-Feest-Verlag 1990.**

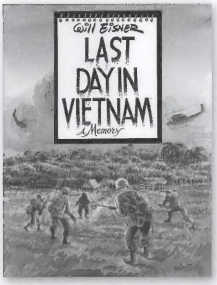
Escape

1 Seite schwarz-weiß in *Escape* Nr. 18 (1989).

Rechts:
Cover des ersten Nachdrucks von *A Contract with God* mit neuer Coverillustration, 1985.
© Will Eisner Studios, Inc.

Unten:
The Public Interest, 1980.
© Will Eisner Studios, Inc.

City People Notebook
84 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album, Kitchen Sink Press 1989. Es existiert eine auf 1500 Exemplare limitierte und signierte Hardcoverausgabe. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck in *Will Eisner's New York: Life in the Big City*, W.W. Norton 2006.
***City People Notebook*, Reiner-Feest-Verlag 1989.**
„Magische Gerüche" (gekürztes Kapitel von 7 Seiten) in *Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.



To the Heart of the Storm
205 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album, Kitchen Sink Press 1991. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck in *Life, in Pictures: Autobiographical Stories*, W.W. Norton 2007. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2008.
***Zum Herzen des Sturms – Erster Teil* und *Zum Herzen des Sturms – Zweiter Teil*, Ehapa Verlag 1992.**
„Zum Herzen des Sturms" in *Klassiker der Comic-Literatur Band 13: Will Eisner*, Frankfurter Allgemeine Zeitung, November 2005.

The White Whale.
An Introduction to Moby Dick
30 Seiten vierfarbig im gleichnamigen Album, Story Shop 1991. Nachdruck unter dem Titel *Moby Dick*, NBM 2001.
„The White Whale – Eine graphische Vorstellung" [verkleinerter und bearbeiteter Abdruck der ersten Fassung] in *Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.
***Illustrierte Kinder-Klassiker Band 3: Moby Dick*, Ehapa Verlag 1998.**

Invisible People
102 Seiten schwarz-weiß in *Invisible People* Nr. 1 bis Nr. 3, Kitchen Sink Press 1992. Nachdruck in der gleichnamigen Albumausgabe. Kitchen Sink Press 1993. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck in *Will Eisner's New York: Life in the Big City*, W.W. Norton 2006.
***Unsichtbare Menschen*, Ehapa Verlag 1993.**
„Sanctum" [verkleinerter Abdruck des ersten Kapitels] in *Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.

Dropsie Avenue, The Neighborhood
172 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album, Kitchen Sink Press 1995. Nachdruck in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000. Nachdruck mit einigen neu gezeichneten Seiten in *The Contract with God Trilogy: Life on Dropsie Avenue*, W.W. Norton 2005. Nachdruck als Album, W.W. Norton 2006.
***South Bronx, Dropsie Avenue*, Ehapa Verlag 1995.**
„Dropsie Avenue" in *Ein Vertrag mit Gott – Mietshausgeschichten*, Carlsen Verlag 2010.

A Family Matter
72 Seiten schwarz-weiß in der gleichnamigen Albumausgabe. Kitchen Sink Press 1998. Nachdruck, W.W. Norton 2009.

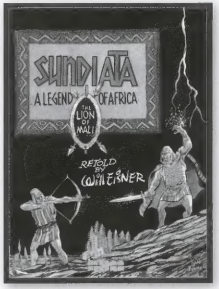
Last Day in Vietnam
80 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album, Dark Horse Comics 2000. Nachdruck in *The Mammoth Book of Best War Comics*, Constable & Robinson Ltd. 2007.

Minor Miracles
112 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2000.

The Name of the Game
168 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album in der *The Will Eisner Library*, DC Comics 2001. Nachdruck in *Life, in Pictures: Autobiographical Stories*, W.W. Norton 2007.

The Princess and the Frog
Will Eisner nach der Erzählung der Brüder Grimm
30 Seiten vierfarbig im gleichnamigen Album, NBM 1999.

The Last Knight:
An Introduction to Don Quixote
Szenario: Eisner nach dem Roman von Cervantes
30 Seiten vierfarbig im gleichnamigen Album, NBM 2000.



Sundiata: A Legend of Africa
30 Seiten vierfarbig im gleichnamigen Album, NBM 2002.

Fagin the Jew
128 Seiten schwarz-weiß im gleichnamigen Album, Doubleday 2003.

The day I become a professional
4 Seiten schwarz-weiß, 2003 [unveröffentlicht]. Erstveröffentlicht in *Life, in Pictures: Autobiographical Stories*, W.W. Norton 2007.

The Plot. The Secret Story of the Protocols of the Elders of Zion
124 Seiten schwarz-weiß in der Albumausgabe, W.W. Norton 2005.
***Das Komplott. Die wahre Geschichte der Protokolle der Weisen von Zion*, Deutsche Verlags-Anstalt, 2005.**

4. Literatur [Auswahl]

Amash, Jim: „The Late, Great Will Eisner" in *Alter Ego* 48 (2005).

Andelman, Bob: *Will Eisner: A Spirited Life*, M Press 2005.

Apeldoorn, Ger: „Will Eisner: Ik zit gevangen tussen worden en beelden" in *Stripprofiel* 43 (1981).

Borchert, Karlheinz: „Die Körpersprache als künstlerisches Ausdrucksmittel. Zum graphischen Erzählen von Will Eisner" in *Comic Almanach* 1993, Comicpress 1994.

Bree, Kees de: „Will Eisner's Spirit" in *Stripschrift* 112/113/114 (1978).

Brownstein, Charles: *Eisner/Miller*, Dark Horse 2005.

Cooke, Andrew D.: *Will Eisner: Portrait of a Sequential Artist* [DVD], Montilla Pictures 2010.

Couch, N.C. Christopher: *The Will Eisner Companion*, DC Comics 2004.

Diverse: „Will Eisner Memorial" in *The Comics Journal* Nr. 267 (April/Mai 2005).

Diverse: „Honoring the Great Master!" in *Comic Book Artist* Nr. 6 (November 2005).

Draven, Waldo van: „Will Eisner. De Shakespeare van de Strip" in *Stripschrift* Nr. 66 (1974).

Eisner, Will: „Art & Commerce" in *Panels* Nr. 1 (1979).

Eisner, Will: „Essay on Comic Art" [Teil 1 bis 7] in Will Eisner's Spirit Nr. 18, 20, 21, 27, 29, 32 und 33 (1978 bis 1982). Nachdruck in *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press 1985. Nachdruck, überarbeitet und erweitert, Poorhouse Press 1990. Erneuter Nachdruck, überarbeitet und erweitert, W.W. Norton 2008.
***Mit Bildern erzählen*, ComicPress 1995.**

Eisner, Will; Goodwin, Archie & Sim, Dave: „Storytelling in Comics" in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 4 (1985).

Eisner, Will: *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Poorhouse Press 1996. Nachdruck, überarbeitet und erweitert, W.W. Norton 2008.
***Grafisches Erzählen*, ComicPress 1998.**

Feiffer, Jules: *The Great Comic Book Heroes*, Dial Press 1965.

Gold, Mike & Yronwode, Cat: „Will Eisner. Reminescences and Hortations" in *The Comics Journal* Nr. 89 (1984).

Greenberger, Robert: *The Library of Graphic Novelists: Will Eisner*, Rosen Publishing Group 2005.

Groensteen, Thierry & Smolderen, Thierry: „Entretien avec Will Eisner“ in *Les Cahiers de la Bende Dessinée* Nr. 61 (1985).

Groth, Gary: „Will Eisner: A second opinion“ in *The Comics Journal* Nr. 119 (1988).

Hahn, Peter, Knigge, A.C. & Stellmann, Kai: „Interview mit Will Eisner“ in Comixene Nr. 18 (1978). Nachgedruckt in *Stripschrift* Nr. 112/113/114 (1978) als „Will Eisner, ein rebellernde grootmeester“.

Havas, Harald: „Ich schreibe mit Bildern“ in *Comic Forum* Nr. 63 (1993/94).

Kerremans, Yves: „Will Eisner maakt niet graag twee keer hetzelfde“ in *Brabant Strip Magazine* 95 (2002).

Kerremans, Yves: „The Spirit Dailies“ in *Brabant Strip Magazine* 125 (2005).

Klages, Elmar: „Also habe ich einen Comic daraus gemacht. Ein Gespräch mit Will Eisner“ in *Comic Speedline* Nr. 17 (1992).

Knigge, Andreas C.: „Will Eisner 1917-2005. Ein Nachruf“ in *Comixene* Nr. 82 (2005).

Kronenberg, Michael: „Interview Will Eisner“ in Comic Book Marketplace 115 (2004). Übersetzung ins Flämische in *Brabant Strip Magazine* 125 (2005).

Luciano, Dale: „Will Eisner“ in *The Comics Journal* Nr. 100 (1985).

NN: „Jules Feiffer talks about the Spirit“ in *Panel* Nr. 1 (1979).

O'Neil, Dennis: „Winners & Losers: Harsh Memories from Will Eisner“ in *The Comics Journal* Nr. 46 (1979).

Pohl, Peter: „A Contract with God. Will Eisner und sein Werk“ in *Comic Forum* 14 (1982).

Sackmann, Eckart: „Im Blickpunkt Will Eisner“ in *Raoh* Nr. 25 (1993).

Schreiner, Dave: „Notes from the Perimeter. When the novel meets comics, who handles the introduction?“ in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 6 (1985).

Steranko, James: *The Steranko History of Comics Vol. 2*, Supergraphics 1972.

Truck, Walter & Kurz, Werner: „Will Eisner. Comics und Geschäft“ in *ICOM Info* 45 (1989).

Truck, Walter & Kurz, Werner: „Will Eisner Confidential“ in Sprechblase Nr. 101 (1989).

Wiater, Stanley & Bissette, Stephen R.: „Will Eisner. The Old Man on the Mountain“ in *Comic Book Rebels. Conversations With The Creators of the New Comics*, Donald I. Fine 1993.

Williamson, Al: „Introduction“ in *Hawks of the Seas*, Kitchen Sink Press 1986.

Yronwode, Cat: „Will Eisner Interview“ in *The Comics Journal* Nr. 46 und Nr. 47 (1979).

Yronwode, Cat: „The Spirit Checklist Part One - Part Seven“ in *Will Eisner's Spirit* Nr. 22 (1979) bis 28 (1981).

Yronwode, Cat: „The Eisner Checklist. Part One - Part Four“ in *Will Eisner's Spirit* Nr. 29 (1981) bis Nr. 32 (1981).

Yronwode, Cat: *The Art of Will Eisner*, Kitchen Sink Press 1982; überarbeitete Neuauflage 1989.

Yronwode, Cat: „Eisner's P*S Years“ in *Will Eisner's Spirit* Nr. 33 (1982).

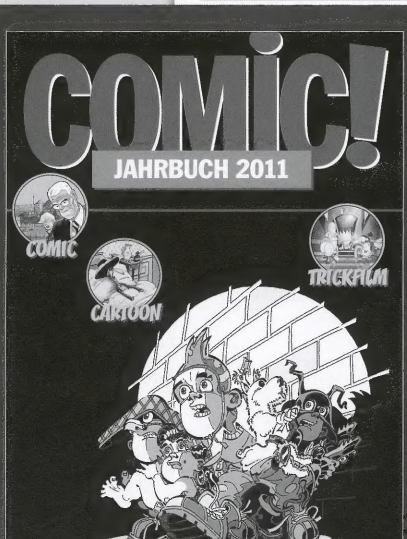
Yronwode, Cat: „When Partners Collide“ in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 4 (1985).

Yronwode, Cat: „Prelude to Glory“ in *Will Eisner's Quarterly* Nr. 5 (1985).

Yronwode, Cat: „Introduction“ in *Outer Space Spirit: 1952*, Kitchen Sink Press 1982.

Yronwode, Cat: „The Coach's Bench“ in *John Law Detective* Nr. 1 (1983).

Die zwischen 2000 und 2009 herausgegebene Buchreihe Will Eisner's Spirit Archives bringt über die Veröffentlichung der Spirit-Geschichten hinaus auch zahlreiche Beiträge über Will Eisner und sein Werk. Die deutsche Ausgabe erscheint bei Salleck Publications.



COMIC!-JAHRBUCH 2011

ERSCHEINT ENDE NOVEMBER 2010

248 SEITEN DIN A4, DAVON 40 FARBSEITEN ISBN 978-3-88834-941-6 15,25€

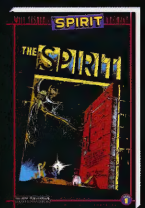
4	**Vorwort**	**Der US-Comicmarkt 2010** von Stefan Pannor	130
8	**Freund oder Feind? Comics und Leseförderung** von Nina Mahrt	**Comicmarkt Frankreich 2009/2010** Die Eroberung der digitalen Welt von Britta Madeleine Weitschig	144
12	**Königsdisziplin Kindercomic** Comics für jüngere Leser im Buchhandel von Klaus Schikowski	**Die Niederländische Jugend liest Comics, aber wenige aus dem eigenen Land** von Rik Sandberg Aus dem Niederländischen von Mark O. Fischer	156
24	**Die Verlage haben Angst vor dem Begriff »Comic«** Ein Interview mit dem Zeichner DDR von Klaus Schikowski	**Vielfalt trotz Krise** Der spanische Comic-Markt konsolidiert sich von Christof Huoss	164
28	**Zwischen Tradition, Popkultur und Feuilleton** Der Kindercomic heute von Klaus Schikowski	**Der ICOM Independent Comic Preis** Die Preisträger 2010	172
36	**Von der »Tatgehalt« zum Wortbedeutungsanker.** Interview mit »Max & Moritz«-Redaktionsmitglied Sabrina von Burkhard Ihme	**Bester Independent Comic** 4 Jahre auf der Insel. Tag von Neil deGrass Lebens- von Ulli Lust Interview von Clemens Heydenreich	182
44	**ICOM e.V. & Co. – Comicverbände weltweit** von Britta Madeleine Weitschig	**Werben für den Gratis-Comic-Tag** Interview mit Andreas Morgenthaler und Filip Kosek (Cross Cult) von Burkhard Ihme	188
50	**Werben für den Gratis-Comic-Tag** Interview mit Andreas Morgenthaler und Filip Kosek (Cross Cult) von Burkhard Ihme	**Bester Kurzcomic** Die Schönste von Schlimm von Andreas Interview von Andreas Dierks	188
56	**Comics in der pädagogischen Praxis** Überlegungen und Vorschläge von Achim Schaunner	**Herausragendes Szenario** »Drifter« von Simon Schwartz Interview von Britta Kessigen und Felix Giesa	194
62	**Die Bruderschaft der Klauen Linie** Hergés radikal und extreme Verwandtschaft von Jörg Petersen	**Herausragendes Artwork** Ein Meisterwerk der Leichen von Katharina Greve Interview von Marcel Behringer	200
70	**»Eine Zeichnen ist eigentlich keine Zeit«** Ein Interview mit Will Eisner und seinem Comic-Biographen von Heiner Lünstedt	**Sonderpreis der Jury für eine bemerkenswerte Comicpublikation: »PONG«** Interview mit Nora Krug, claire Lanksie, Nina Pagules und Barbara Yelin von Felix Giesa	204
76	**Unser Mann im All** Von Weltraumhelden und Allegorien von Christian Endres	**Sonderpreis der Jury für eine besondere Leistung oder Publikation:** Vicky Bertie, Beatrice Beckmann und Olivia Viewer für das Engagement beim Independent Manga Interview von Felix Giesa	210
84	**Der innere Film** Interview mit dem Stuttgarter Comiczeichner Martin Frei von Burkhard Ihme	**Von Pannen und kleinen Königen** Interview mit Luis Stitzner von Burkhard Ihme	218
100	**»Geschichten mit niedlichen Tieren sind die Spitzenreiter«** Interview mit Jörg Peter von Thees Carstens	**Von Menschen und Mäusen, Affen und Pferden** Das 17. Internationale Trickfilmfestival Stuttgart von Burkhard Ihme	226
112	**Man darf sich nicht zurücknehmen** Interview mit Burkhard Fritsche von Klaus Schikowski	**Junge Stars von der Festplatte.** Trickfilm-News von Heiner Lünstedt	236
122	**Tauben als Comicstrip-Helden** Interview mit Torsten Tordi Kjonsvon Michael Hüster		

Interessenverband Comic e.V. ICOM c/o Burkhard Ihme Danneckerstraße 12 70182 Stuttgart icomic@aol.com www.comic-i.com

WILL EISNERS The SPIRIT ARCHIVE

SALLECK PUBLICATIONS

Die bibliophile Edition eines der prägendsten Comic-Meisterwerke aller Zeiten!



Band 1: Juni - Dezember 1940
240 Seiten / Hardcover / 46,00 €
ISBN 978-3-89908-080-3

Band 2: Januar - Juni 1941
224 Seiten / Hardcover / 46,00 €
ISBN 978-3-89908-101-5

Band 3: Juli - Dezember 1941*
224 Seiten / Hardcover / 46,00 €
ISBN 978-3-89908-158-9

Band 4: Januar - Juni 1942*
224 Seiten / Hardcover / 46,00 €
ISBN 978-3-89908-163-3

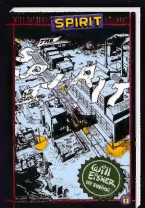
Band 5: Juli - Dezember 1942*
224 Seiten / Hardcover / 46,00 €
ISBN 978-3-89908-181-7

Band 6: Januar - Juni 1943*
224 Seiten / Hardcover / 46,00 €
ISBN 978-3-89908-193-0

Band 7: Juli - Dezember 1943*
224 Seiten / Hardcover / 46,00 €
ISBN 978-3-89908-222-7

Band 8: Januar - Juni 1944*
210 Seiten / Hardcover / 49,00 €
ISBN 978-3-89908-240-1

Band 9: Januar - Juni 1944*
204 Seiten / Hardcover / 49,00 €
ISBN 978-3-89908-343-9



Band 12: Januar - Juni 1946*
224 Seiten / Hardcover / 49,00 €
ISBN 978-3-89908-196-1

Band 13: Juli - Dezember 1946*
196 Seiten / Hardcover / 49,00 €
ISBN 978-3-89908-226-5

Band 14: Januar - Juni 1947*
196 Seiten / Hardcover / 49,00 €
ISBN 978-3-89909-251-7

Band 15: Juli - Dezember 1947*
192 Seiten / Hardcover / 49,00 €
ISBN 978-3-89909-260-9

Band 16: Januar - Juni 1948*
216 Seiten / Hardcover / 49,00 €
ISBN 978-3-89908-324-8

Band 17: Juli - Dezember 1948*
216 Seiten / Hardcover / 49,00 €
ISBN 978-3-89909-354-5

Weitere Bände in Vorbereitung

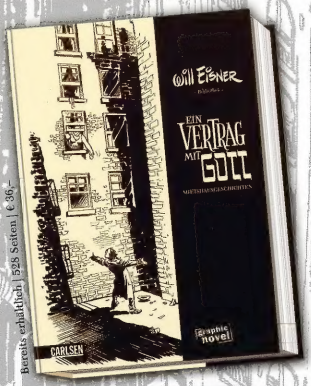
Überall im Buch- und Comic-fachhandel erhältlich!

The Spirit: Die besten Geschichten
192 Seiten / Paperback / 12,99 €
ISBN 978-3-89909-285-2

* auch als limitierte Vorzugsausgabe erhältlich, je 65,00 €

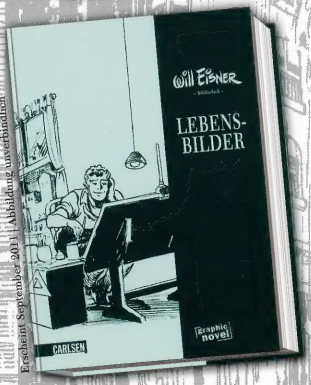
The Spirit © by Will Eisner Studios. All rights reserved

Salleck Publications · Eckart Schott Verlag · Carlsberger Str. 19 · 67319 Wattenheim
www.salleck-publications.de



Bereits erhältlich | 528 Seiten | € 36,–

Erscheint März 2011 | 448 Seiten | € 34,–



Erscheint September 2011 | Abbildung unverbindlich

Der Carlsen Verlag präsentiert:

DIE WERKE DES ALTMEISTERS DER GRAPHIC NOVEL

MAX UND MORITZ PREIS 2010

graphic novel

CARLSEN

www.carlsen.de